SEGA

Энциклопедия Лучших игр

1

Энциклопедия лучших игр

1 выпуск

5000 кодов, паролей, секретов

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

Энциклопедия
лучших игр
для
Sega Mega Drive
(Genesis)

**Секреты, полные описания,
коды, пароли,
советы по прохождению**

**«Нева-Визит»
Санкт-Петербург
2002**

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

С 30 Энциклопедия лучших игр для 16-битных приставок SEGA («Sega Mega Drive» и «Sega Genesis») – СПб, «Нева-Визит», 2002. – 416 стр.

ISBN 5-93603-002-4

В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождение игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

**Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции
ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.**

ISBN 5-93603-002-4

© Издательство «Нева-Визит», 2002

Предисловие

Мир игр для Sega невероятно богат и разнообразен. На этой замечательной консоли представлены практически все, более или менее, популярные игровые жанры. Да, конечно, огромную долю игровой продукции составляют незамысловатые аркады, многие из которых можно пройти, не прикладывая особых усилий, буквально за час, а то и меньше.

Но есть игры, которые способны увлечь вас всерьез и надолго, игры в которые можно играть неделями, забыв обо всем остальном, даже о сне и пище. Да, вы догадались - речь идет о ролевых, стратегических и логических играх.

Ролевые игры позволяют вам вжиться в роль обитателя далеких загадочных миров, пережить невероятные приключения. Настоящие приключения, а не долгую серию кровавых драк и перестрелок.

Стратегические игры дают уникальную возможность ненадолго (или как получится) стать полководцем и выигрывать грандиозные сражения, а то и целые войны.

Логические игры, как и явствует из их названия, ориентированы на игроков, обожающих думать, решать головоломки, пускать в ход логическое мышление. Да, эти игры никак не отнесешь к разряду тех, которые можно пройти за час. И порой игрока в них ждут трудноразрешимые проблемы. Помочь вам их решить и призвана эта книга.

Эта книга разительным образом отличается от других изданий подобного рода, сляпанных на скорую руку и представляющих по большей части подборку небрежно переведенных англоязычных описаний, скачанных из Интернета. Зачастую авторы подобных, с позволения сказать, книг, даже не видели игр, которые они описывают.

В достоверности наших описаний вы можете не сомневаться – все игры от начала и до конца пройдены профессиональными геймерами – фанатами этих игровых жанров. Описания предельно детализованы и точны – авторы искренне стремятся помочь тем, кто станет играть в их любимые игры.

Для описания отобраны только лучшие представители жанра – ведь за долгие (по меркам игрового мира) годы существования этой замечательной приставки накопилось огромное множество игр, и нам есть из чего выбирать.

Другой раздел нашей энциклопедии посвящен весьма обширной подборке кодов и секретов для большого числа игр самых разных жанров.

Ведь в любой, даже самой незамысловатой игре, могут встречаться досадные «затыки» – не перепрыгнуть на следующую платформу, никак не убивается зловредный босс. А ведь так интересно знать, что же там дальше - на следующем уровне, а тем более, так хочется посмотреть финальную заставку.

Конечно, играть лучше всего по честному, но, тем не менее, секретные коды могут существенно облегчить жизнь даже очень опытному игроку.

До новых встреч. Играйте и выигрывайте.

Хочу высказать особую признательность геймерам за участие в создании этой книги.
Вот их имена:
НИНА ИВАНОВНА КНЯЗЕВА, ЖЕНЯ КНЯЗЕВ, РУСТАМ МАМАЛИМОВ, ДМИТРИЙ ЛИХАЧЕВ, ЕВГЕНИЙ ТИХОНОВ, САША И ЖЕНЯ МАЛЫГИНЫ, АЛЕКСЕЙ СЕРГЕЕВ, МИША ЛЫСЕНКО.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие 3
DUNE 2. THE BATTLE FOR ARRAKIS 9
THE FAERY TALE ADVENTURE 26
FLASHBACK 40
GAUNTLET 4 53
IMMORTAL 80
LANDSTALKER 85
LIGHT CRUSADER 110
LORD MONARCH 119
MEGA-LO-MANIA 135
MONSTER WORLD IV 147
PHANTASY STAR III 155
PIRATES! GOLD! 179
POPULOUS 2 184
RINGS OF POWER 197
SCOOBY DOO 210
SHINING FORCE 215
SHINING FORCE - II 231
SHINING IN THE DARKNESS 253
SOLEIL 272
THE STORY OF THOR 284
SYNDICATE 293
TECHNOCLASH 312
WONDER BOY IN MONSTER WORLD 324

Abrams Battle Tank 330
Addams Family 330
Aero the Acro-Bat 1 330
Aero the Acro-Bat 2 330
After Burner 2 330
Air Diver 331
Aisle Lord 331
Aladdin 331
Alien 3 331
Alien Soldier 331
Alien Storm 332
Alisia Dragoon 332
Altered Beast 332
Animaniacs 333
Another World (Out of This World) 333
Arch Rivals 333

Arcus Odyssey 334
Arnold Palmer Tour Golf 334
Arrow Flash 335
Asterix and the Great Rescue 335
Athlete Power 335
Awesome Possum 335
B.O.B. 335
Back to the Future 3 336
Barkley: Shut Up and Jam 336
Barkley: Shut Up and Jam 2 336
Batman & Robin 336
Batman Forever 336
Batman: Revenge of the Joker 337
Battletech 338
Battletoads & Double Dragon 338
Beast Wrestler 338
Beavis and Butt-Head 338
Best of the Best:
Championship Karate 339
Bio-Hazard Battle (Crying) 339
Black Hole Assault 339
Blood Shot (Battle Frenzy) 340
Boogerman:
A Pick & Flick Adventure 340
Bubba'n'Stix 341
Bubble & Squeak 341
Bubsy 342
Bubsy 2: Defines Delays 342
Bulls vs. Blasers 342
Bulls vs. Lakers and
the NBA Playoffs 343
Burning Force 343
Caesar's Palace 343
Cannon Fodder 343
Castlevania: Bloodlines 344
Centurion: Defender of Rome 344
Chakan: the Forever Man 344
Chuck Rock 345
Chuck Rock 2 345
Cliffhanger 345
Cobra Command 345
Combat Cars 345
Comix Zone 345
Contra Hard Corps 346
Cool Spot 346
Cosmic Carnage (Cyber Brawl) 346
Cosmic Spacehead 346
Crue Ball: Heavy Metal Pinball 346
Curse 347
Cyber Ball 347
Daffy Duck in Hollywood 348
Dangerous vs. Seed 348
Dare Before Christmas 348
Darius 2 348
David Robinson's Supreme
Court Bas ketball 348
Deadly Moves 349
Decap Attack 349
Demolition Man 349
Desert Strike: Return to the Gulf 349
Devil Crash (Dragon's Fury) 350
Dino Land 350
Dinosaurs for Hire 350
Donald in Maui Mallard 351
Doom Troopers 351
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine .. 351
Dracula (Bram Stocker's Dracula) 351
Dyna Brothers 2 352
Dynamite Duke 352
Dynamite Headdy 353
EA Hockey 353
Earnest Evans 353
Earthworm Jim 353
Earthworm Jim 2 353
Ecco the Dolphin 354
Ecco 2:the Tides of Time
(Dolphin 2) 354
Ecco Junior 355
El Viento 355
European Club Soccer 355
Exo Squad (The) 356
F-15 Strike Eagle 1 356
F-22 Interceptor 356
F - 117 Night Storm 357

Fantasia 357
Ferrari Grand Prix Challenge 358
Fido Dido 358
FIFA International Soccer 358
FIFA Soccer'95 359
Fire Mustang 359
Fire Shark 359
Flicky 360
Flinstones (The) 360
Gaiares 360
Garfield: Caught in the Act 361
Gargoyles 361
Generation Lost 361
Ghouls'n' Ghosts 362
Global Gladiators 362
Gods 363
Golden Axe 363
Golden Axe 2 363
Golden Axe 3 364
Green Dog:
the Beached Surfer Dude 364
Hard Ball 365
Herzog Zwei 365
Humans 365
Incredible Hulk (The) 366
Indiana Jones Greatest Adventures ... 366
James Pond 3: Operation Starfish 366
Joe Montana 3 366
Judge Dredd 367
Jungle Book (The) 367
Jungle Strike 367
Jurassic Park 368
King Salmon 368
Krusty's Super Fun House
(Simpsons) 369
Lawnmower Man (The) 369
Lemmings 369
Lemmings 2 369
LHX Attack Chopper 370
Lion King (The) 370
Lost Vikings (The) 371
Lost World (The) (Jurassic Park 3) 371
M.U.S.H.A. (Aleste) 371
Madden NFL' 96 372
Marco's Magic Soccer
(Marco's Magic Football) 373
Mario Andretti Racing
(Andretti Racing) 373
Mario Lemieux Ice Hockey 374
Marsupilami 375
Marvel Land 375
Mega Bomberman 375
Mega Turrican 376
Metal Marines 376
Mickey Mania 376
Micro Machines 376
Mighty Max
(The Adventures of Mighty Max) 376
Misadventures of Flink (The) 376
Monaco Grand Prix 2
(Ayrton Senna's SMGP 2) 377
Mortal Kombat 377
mortal kombat 2 378
Mortal Kombat-3 380
Mortal Kombat Ultimate – 3 384
Mr. Nuts 389
Mutant League Football 389
Mutant League Hockey 389
NBA Jam 389
NFL Sports Talk '93 390
Out Run (Out Runner) 390
Pagemaster (The) 390
Pete Sampras Tennis'96 390
Phelios 390
Pink Panther in
«Pink Goes to Hollywood» 391
Pirates of Dark Water (The) 391
Pitfall : the Mayan Adventure 391
Pocahontas 391
Polterguy 391
Power Ball 392
Power Drive 392

Predator 2 392
Primal Rage 392
Prince of Persia 394
Quack Shot Starring Donald Duck 395
Queen of the Road 396
Radical Rex 396
Rebel Assault 396
Red Zone 396
Ren & Stimpy Show
(Stimpy's Invention (The)) 396
Road Rash 397
Road Rash 3 397
Roar of the Beast
(Beauty & the Beast) 397
Robocop vs. Terminator 397
Rolling Thunder 398
Rolling Thunder 2 398
Rolling Thunder 3 399
S.S. Lucifer: Man Overboard
(Lucifer) 399
Saint Sword 400
Second Samurai
(Samural The Second) 400
Shadow Dancer 400
Shadowrun 400
Shaq Fu 401
Shinobi 3:
Return of the Ninja Master 401
Shove It! The Warehouse Game 401
Skeleton Crew 401
Skitchin' 402
Slaughter Sport 402
Smurfs (The) 402
Snow Bros. Nick & Tom 402
Soldiers of Fortune (Chaos Engine) ... 403
Sonic 3D Flickies island (Sonic 6) 403
Sonic Spinball 403
Sonic the Hedgehog 403
Sonic the Hedgehog 2 403
Sonic the Hedgehog 3 404
SplatterHouse 2 404
SplatterHouse 3 404
Spot Goes to Hollywood 405
Star Trek : Deep Space Nine 405
Streets of Rage (Bare KNUckle) 405
Streets of Rage 2 (Bare Knuckle 2) ... 405
Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3) ... 406
Sunset Riders 406
Super Hydlide 406
TechnoCop 406
Teenage Mutant Ninja Turtles:
the Tournament Fighters 407
Terminator 2 (T2): the Arcade Game . 407
Theme Park 407
Tin Head 407
Tiny Toon Adventures:
Buster's Hidden Treasure 407
Toe Jam & Earl 407
Toe Jam and Earl 2:
In Panic of Funkotron 408
Tom&Jerry: Frantic Antics 408
Toy Story 408
True Lies 409
Turrican 409
Twin Cobra 409
Twinkle Tale 410
Universal Soldier 410
Urban Strike 410
Vectorman 410
Vectorman 2 411
Verytex 411
Warlock 411
Warrior of Rome 411
Wiz'n'Liz 411
Wolverine 412
World of Illusion 412
X-Men 412
X-Men 2: the Clone Wars 412
Y's 413
Zero the Kamikaze Squirrel 413
Zero Tolerance 413
Zombies Ate My Neighbors 413
Zool: Ninja of the N - Th Dimention 413
Товары почтой 414

• DUNE 2. THE BATTLE FOR ARRAKIS •

(ДЮНА 2. БИТВА ЗА АРРАКИС)

• Virgin • Количество игроков 1 • Стратегия •
Рейтинг★★★★★★★★★☆

DUNE 2 - стратегическая игра в реальном времени, в своем роде единственная на SEGA. Реалистичное управление войсками, три различающиеся характерными чертами народа, превосходная графика, хорошо продуманная и выполненная линия сюжета ставят DUNE 2 на одно из первых мест среди стратегий.

Предыстория

Далекое будущее, одинокий, ничем не примечательный мир посередине Галактики. Небольшая звездная система со злосчастной планетой **ARRAKIS**, на которой в избытке пролегли жилы пряности и вещества **SPICE**. Люди на этой планете разделились на три клана: лояльные императору герцоги **ATREIDES**'ы, безжалостное племя барона **HARKONNEN**'а и коварные наемники **ORDOS**'ы, для которых легче украсть, чем сделать самому. Все они объединены под влиянием сурового и властного императора, чьи войска по всем статьям превосходят армии любого из кланов. Карающая правая рука императора - неумолимые **SARDUKAR**'ы, его охотничьи псы.

Случилось так, что коварный барон **HARKONNEN**, решив получить контроль над веществом, убил герцога **ATREIDES**'а, но упустил его сына. Сын же объединил местное население против **HARKONNEN**'а. Теперь три противоборствующих клана борются за обладание планетой и **SPICE**'ом. А, значит, и властью, превосходящей даже власть императора, которая дает безграничный контроль над Галактикой.

Строения

1. CONCRETE SLAB - рабочая плита. Ее предназначение - фундамент для зданий, стен и оборонных сооружений. Здания, построенные на рабочей плите, имеют полный запас энергии и лучшую защищенность.

2. WINDTRAP - воздушная электростанция. По существу, самое нужное здание в игре, без него вам ничего не удастся сделать. Электростанция обеспечивает энергией все остальные строения. Если электричество будет мало, то отключается радар, и здания постепенно разрушаются. Восстановить их без электричества невозможно.

3. SPICE REFINERY - завод по сбору и переработке **SPICE'а**. Является пунктом его доставки и одновременно хранилищем, вмещающим до 1000 единиц вещества. Если все **HARVESTER'ы**, имеющиеся у вас уничтожены или съедены песчаными червями, один **HARVESTER** приносится на **SPICEREFINERY** бесплатно.

4. OUTPOST - радар. Имеет несколько функций: во-первых, дает возможность увидеть все в радиусе примерно одного экрана во все стороны от его непосредственного местонахождения. Во-вторых, позволяет иметь радиокарту местности, где ведутся боевые действия. В-третьих, дает возможность строить стратегически важные объекты.

5. SPICE SILO - хранилище **SPICE'a**. Вмещает в себя 1000 единиц. **SPICE**, не вместившийся сюда, теряется.

6. VEHICLE - завод тяжелой техники. Может производить (с наличием **OUTPOST**) как общие механизированные боевые единицы, так и индивидуальные для каждой стороны.

7. STARPORT - весьма примечательное место, где можно купить сразу и очень много хорошей техники. Правда, цена на эту технику здесь отлична от стандартной, и можно приобрести тот же **TRIKE** по цене, скажем, **SIEGE TANK'a**. Но может быть и наоборот. Цены меняются каждые 10-15-20 минут. Учтите и то, что техника может вообще не продаваться.

8. BARRACKS - казармы. Здесь можно производить абсолютно все, что касается пехоты, - от солдат с элементарными пистолетами, до групп тяжелых пехотинцев с базуками.

9. WALL - стена. Служит заграждением главнейших функциональных частей базы от механизированной техники. Эффективна и против танков. Однако, базуки и ракеты стреляют через нее, а **SABOTIOR'ы** у **ORDOS'ов** по ним ходят.

10. TURRET - наблюдательно-сторожевой охранный пункт. Он представляет собой автоматизированную пушку, стреляющую на небольшие расстояния снарядами с высокой скорострельностью. Бессилен против ракетниц и звуковых танков.

11. ROCKET TURRET - сторожевой пост ПВО, оснащенный ракетами для стрельбы по дальним целям и самолетам. На близком расстоянии действует так же, как и **TURRET**.

12. REPAIR - ремонтный завод. Ремонтирует технику, поврежденную в бою. Однако, ремонт стоит денег. Если денег у вас не хватит, ремонтируемая техника застрянет на заводе, что весьма неудобно и нежелательно.

13. HI-TECH VEHICLE - завод высоких технологий. Позволяет строить авиаюниты и специальные механизированные боевые единицы, характерные для какой-либо стороны.

14. PALACE - дворец. Производит супероружие данной стороны. После применения такого оружия сделать его снова можно будет только спустя некоторое время (на дворце мигает сигнал «ОК»)

Техника

1. TRIKE. Характерен для **ATREIDES'ов** и **ORDOS'ов**. Небольшая, но быстроходная разведывательная боевая машина. Эффективна в бою только против пехоты и применяется на начальных стадиях игры.

2. QUAD. Бронетранспортер, характерный для всех сторон. Обладает несколько большей огневой мощью по сравнению с **TRIKE**, хотя также малоэффективен.

3. HARVESTER. Машина по сбору и доставке **SPICE'a**. В бою может лишь давить беспомощных солдат. Когда **HARVESTER** взрывается, остается водитель-солдат.

4. MCV. Передвижная строительная установка. Как и **HARVESTER**, применяется любой стороной. Позволяет построить новую базу на новом месте, но только на каменистой почве.

5. TANK. Средний танк, может использоваться любой стороной. Лучше всего подходит для разведывательных операций. Хорош в обороне против вражеских **LAUNCHER'ов.**

6. LAUNCHER. Применяется только **HARKONNEN'ами** и **ATREIDES'ами**. **ORDOS'ам** заказывать их можно только в **STARPORT'е**, конечно, втридорога и определенное количество. Боевая ракетница, бьющая на дальние расстояния, применяется против вышек, самолетов, медлительных **SIEGE TANK'ов**. Не эффективна для ближнего боя.

7. SIEGE TANK. Мощный двухпушечный тяжелый танк с прочной броней и большой огневой мощью. Полезен в больших количествах для расстрела вражеских баз.

8. DEVASTATOR. Применяется только **HARKONNEN'ами**. Супертяжелый танк с огромной мощностью, прочной броней и большой дальностью поражения. Имеет функцию самоуничтожения.

9. SONIC TANK. Используется только **ATREIDES'ами**. Это звуковой танк, который уничтожает все, кроме таких же танков. Стреляет на огромные расстояния и способен за один выстрел уничтожить до двух десятков солдат, но при этом имеет тонкую броню.

10. DEVIATOR. Оружие **ORDOS'ов**. Не атакует, а перекрашивает врагов в свои цвета. Таким образом, враги временно становятся на вашу сторону, что очень удобно. Можно, например, перекрасить вражеский **DEVASTATOR** и взорвать его.

11. CARRYALL VEHICLE TRANSPORT - авиаюнит, транспортирующий механизированные юниты на починку и **HARVESTER'ы** - на **SPICE REFINERY**

12. ORIENTOPTER. Боевой самолет с тонкой броней, но хорошей атакующей способностью. Быстро двигается и поэтому успевает хорошо побить врага. Недоступен для **HARKONNEN'ов**.

13. DEAD HAND. Супероружие **HARKONNEN'ов**. Огромная ракета, которая при удачном попадании сметает сразу три-четыре здания и наносит урон окружающим.

14. SABOTIOR. Супероружие **ORDOS'ов**. Это очень быстрый солдат, который, если натравить его на юнита, взрывает его, а здание постепенно захватывает.

15. FREEMANS. Это наркоманы-маньяки, используемые **ATREIDES'ами**. Идут к намеченной цели ни на что не глядя и по мере возможности уничтожают эту цель. Для них характерна очень высокая защита от любых выстрелов.

16. SOLDIER. Обычный солдат, самый первый юнит в игре. Не годен фактически ни на что, разве только сражаться с себе подобными.

17. INFANTRY. Как и **SOLDIER** недоступен **HARKONNEN'ам**. От последнего отличается исключительно защитой.

18. TROOPER. Тяжелый пехотинец. Для него характерна повышенная дальность стрельбы, мощность выстрелов и защита. Недоступен **ATREIDES'ам**.

19. TROOPERS. То же, что и **TROOPER**, только защита и мощность выстрелов в два раза выше.

Характеристики

(Атака, Защита, Электричество, Стоимость)

SOLDIER	5	12	-	60	CONCRETE SLAB	-	40	-	15
INFANTRY	5	25	-	100	WINDTRAP	-	400	+100	300
TROOPER	10	40	-	100	REFINERY	-	900	- 30	400
TROOPERS	10	50	-	150	OUTPOST	-	1000	- 30	400
TRIKE	8	100	-	150	SPICE SILO	-	300	- 5	150
QUAD	10	130	-	200	VEHICLE	-	800	- 20	400
HARVESTER	-	150	-	300	STARPORT	-	1000	- 50	500
MCV	-	150	-	900	BARRACKS	-	600	- 10	300
TANK	38	200	-	300	WALL	-	140	-	50
LAUNCHER	112	100	-	450	TURRET	40	250	- 10	125
SIEGE TANK	45	300	-	600	ROCKET TURRET	40	500	- 20	250
DEVASTATOR	60	400	-	800	REPAIR	-	1000	- 20	700
SONIC TANK	90	110	-	600	HI-TECH	-	1000	- 35	500
DEVIATOR	-	130	-	600	PALACE	-	2000	- 80	999

Коды уровней

	Дом ATREIDES'ов	Дом ORDOS'ов	Дом HARKONNEN'ов
2	DIPLOMATIC	DOMINATION	DEMOLITION
3	SPICEDANCE	SPICESABRE	SPICESATYR
4	ETERNALSUN	ARRAKISSUN	BURNINGSUN
5	DEFHUNTER	COLDHUNTER	DARKHUNTER
6	FAIRMENTAT	WILYMENTAT	EVILMENTER
7	ASHLIKENNY	SLYMELANIE	ITSJOEBWAN
8	SONICBLAST	STEALTHWAR	DEVASTATOR
9	DUNERUNNER	POWERCRUSH	DEATHRULER

Прохождение

(на примере ATREIDES'ов)

Миссия 1.

База находится в нижнем полушарии карты. **SPICE** можно добывать сверху от базы. Цель миссии - собрать **SPICE** на 1000 единиц. Постройте **CONCRETE SLAB**, затем на ней - **WINDTRAP**, затем - **REFINERY**. Так как вначале дается 990 единиц **SPICE'а**, то после построек должно остаться 245 единиц. **HARVESTER**, привезенный **CARRYALL'ом**, направится сам к ближайшему скоплению **SPICE'а**, то есть вверх. Ему достаточно сделать это 2 раза, так как за один раз он приносит 700 единиц **SPICE'а**. На базу нападут вражеские солдаты, но защита с ними справится, нужно только быть внимательным и бдительным. Возможно нападение и на **HARVESTER**. Нападающих следует уничтожить тем же **HARVESTER'ом** и продолжать собирать **SPICE**.

Миссия 2.

Расположение вашей базы такое же. Против вас сражается передовой отряд **HARKONNEN'ов**. Их база находится над вами, на каменистом острове (в верхней части карты). При атаках они используют **TROOPER**. Вам же следует на плитах построить два **WINDTRAP'а**, что обеспечит вам достаточно энергии, чтобы больше о ней не беспокоиться. Постройте также **REFINERY**, а когда придет **HARVESTER**, еще один. Затем (уже под огнем атак) постройте **BARRACKS**, начните производство **INFANTRY** и продолжайте его до тех пор, пока это будет возможно (допустимо только определенное количество юнитов). Постройте на плитах **SPICE SILO** и постепенно атакуйте группами по 5-6 **INFANTRY**-блоков. Расправившись с защитой, захватите их **CONSTRUCTION YARD**, уничтожьте его, а затем все остальные строения, начиная от **REFINERY** и **BARRACKS** и заканчивая **OUTPOST**. Помня о том, что **HARVESTER** давит ваших солдат, уничтожьте **SPICE REFINERY** в тот момент, когда он там находится. Кстати, по-другому пройти эту миссию можно, собрав 2700 единиц **SPICE'а**.

Миссия 3.

Против вас опять сражаются **HARKONNEN'ы**, находящиеся примерно посередине верхней кромки экрана, чуть левее. Атакует противник **QUAD'ами**, тогда как в вашем распоряжении только **TRIKES** и **INFANTRY**. На плитах, после обычной постройки двух **WINDTRAP'ов** и двух **REFINERY** быстро стройте здания в следующем порядке: **OUTPOST**, **VEHICLE**, **SPICE SILO**. Здание **BARRACKS** здесь

необходимо лишь при желании захватить вражеский **VEHICLE**, нужный для производства ваших **QUAD'ов**, что необязательно. Стройте максимум **TRIKE'ов** и все, что не на защите, отправляйте через правый край (пользуясь картой) к правому краю базы противника. Перебейте охрану, а если их **TROOPERS'ы** будут отстреливаться с холмов, выманите их оттуда ложным отступлением. Уничтожьте их **CONSTRUCTION YARD**, затем **BARRACKS** и **VEHICLE**, а потом и все остальное. Помните, что противник ставит свои здания прямо на ваши юниты, если они стоят на развалинах старых, вами уже разрушенных построек.

Миссия 4

Против вас здесь сражаются передовые силы **HARKONNEN'ов**. Обосновались они ближе к нижнему правому углу, на каменном острове. У противника то преимущество, что у него танки уже есть, а чтобы начать их производить вам, нужно построить сначала **UPGRADE'ов**. Итак, здесь нужна скорость и еще раз скорость. В первую очередь, обеспечьте себя добычей **SPICE'а** после постройки одного **WINDTRAP'а** - на второй не хватит ни денег, ни времени. Стройте ваши **REFINERY** ближе к верхнему левому углу карты, достаточно большое количество **SPICE'а** находится там. Сразу же, только на плитах, стройте **VEHICLE** и **OUTPOST**. Скорее всего, атаки уже начнутся. Не стоит забывать также, что время от времени с тыла будут высаживаться десанты **SARDUKAR'ов**, которых следует давить танком или кстати подвернувшимся **HARVESTER'ом**. После постройки **OUTPOST'а** появятся несколько **UPGRADE'ов** - один на производство **HARVESTER'ов** и **TANK'ов**, второй - на производство **MCV**. Делайте только первый, второй сделаете потом и при желании. Начинайте массированное производство **TANK'ов**, штук пять оставьте на защиту базы, остальных соберите в нижней части острова. Постройте **BARRACK'и** и несколько **SOLDIER'ов** скормите ненасытным червям, после чего можно уже и ввести танки. Нападайте на базу слева в соответствии с картой, уберите охрану, **CONSTRUCTION YARD**, а дальше - по обычной схеме.

Миссия 6

Злобная миссия, мощная и долгая - первая баталия с главными силами врага (**HARKONNEN'ы**). **SPICE** в огромных количествах находится слева и снизу от базы. Особо примечательна в этой миссии возможность строить **ROCKET TURRET'ы**. Вражескую базу нужно предварительно обработать **LAUNCHER'ами**. Не спеша постройте все, что можно, кроме **HI-TECH**, который в этой миссии вам не нужен. Войско формируйте так: 4-5 **ROCKET LAUNCHER'ов** и остальные - **SIEGE TANK'и**, для производства которых вам потребуется еще один **UPGRADE** в **OUTPOST'е**. Уничтожив **LAUNCHER'ами** танки, неповоротливые **SIEGE TANK'и** и **LAUNCHER'ы** врага, обработайте **ROCKET TURRET'ы** и танками уничтожьте остальное - пока противник снова не построил **ROCKET TURRET'ы**. Если построит, опять примените танки. Доберитесь до **CONSTRUCTION YARD'а** и уничтожьте противника. Помните, что для победы необязательно разрушать вышки, стены, плиты и уничтожать вражеские юниты.

Миссия 7

Первая ваша битва против войск **ORDOS'ов**. У противника две базы, причем, нападают они с обеих. Сначала уничтожьте ту, где производят просто технику. Пока противник будет отстраивать разрушенные строения, у него уйдет очень много драгоценного **SPICE'а**. В конце концов, он прекратит восстановление зданий; когда не останется ни одного в течение примерно 2-3 минут, значит эта база больше функционировать не будет. Противник обязательно восстановит все разрушенные вышки, но ему это не поможет, а только навредит: он зря потратит деньги, защищать уже нечего. Эта вторая база находится выше от вас, примерно в двух экранах слева от верхнего правого угла.

Принцип атаки - обычный. **STARPORT** в этой миссии нужен, чтобы построить **PALACE**. Построив его и поставив в северо-западной части базы 7-8 вышек **ROCKET TURRET** (у врага есть боевые самолеты), атакуйте **FREEMAN'ами** до полной ясности карты и вражеской базы. Тогда, использовав максимум возможностей, сделайте отвлекающий маневр: постройте 3-4 **HI-TECH** и одновременно сделайте там **ORIENTOPER'ы**. Пока вражеские вышки и **LAUNCHER'ы** будут отвлекаться на них и строить свою базу, **SIEGE TANK'ами** уничтожьте их вышки и уничтожить **CONSTRUCTION YARD** не составит труда. **PALACE** вам не опасен, а **LAUNCHER'ы** разберутся со всеми остальными.

Миссия 8

Эта миссия - самая сложная, хоть и не последняя и не решающая в игре. Здесь вам противостоят обе стороны - и **HARKONNEN'ы** и **ORDOS'ы**, находящиеся в союзе. Прежде всего, вам самим решать, кто вам мешает больше - **HARKONNEN'ы** со своими **DEVASTATOR'ами** и **DEAD HAND'ами**, или **ORDOS'ы** с **ORIENTOPTER'ами**. Пользуйтесь **SONIC TANK'ами** так: поставьте их примерно посередине карты, на каменной почве, на пути следования вражеских **DEVASTATOR'ов**, они не обращают внимания на **SONIC TANK'и**, а около базы их оставлять все же опасно - слишком мощные. Построив **PALACE**, направляйте **FREEMAN'ов** на вражеские посты - чем реальнее будет уничтожить цель, тем больше **FREEMAN'ов** дадут вам в отряд. Разрушив **LAUNCHER'ами** базу противника, призывая примерно 8 **LAUNCHER'ов**, 5-6 **SIEGE TANK'ами**, нападите на **HARVESTER'ы** врага, очень дорогостоящие и очень важные для них. Следствием первого является потеря всего собранного **SPICE'а**, следствием второго - незамедлительная атака на вас чуть ли не половины всей охраны, изрядно потрепанной **FREEMAN'ами**. Имейте также при себе свободный **MCV** (на случай удачного нападения **DEADHAND'а** на ваш **CONSTRUCTION YARD**). Здесь, как и в 4-ой миссии, нападения **SARDUKAR'ов** на вас безостановочны: 3-4 **ROCKET TURRET'ов** в тылу вам не помешают.

Миссия 9

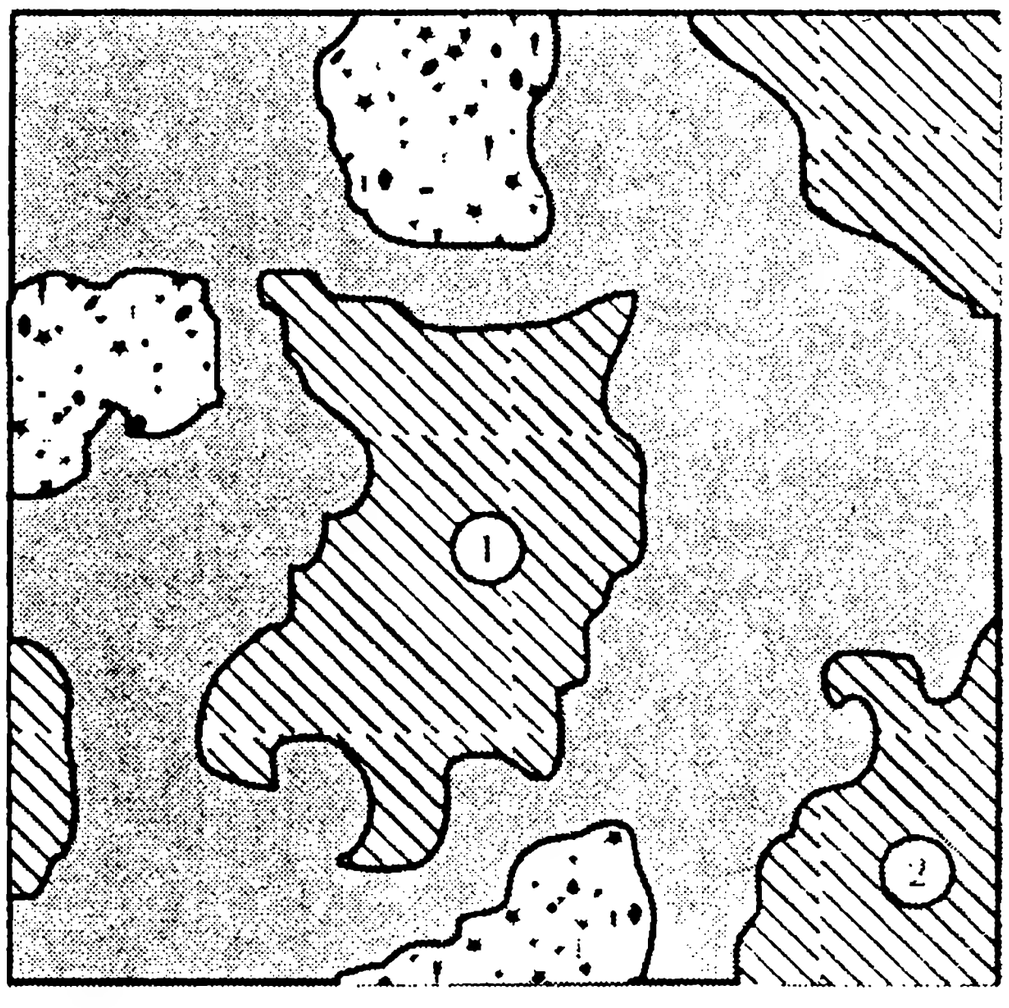
Решающая битва за контроль над планетой. Вы сражаетесь с непобедимыми войсками самого императора, доселе слывшем непобедимым и имеющим отличные способности всех сторон в игре - **SARDUKAR'ам** характерны и **DEVASTATOR'ы**, и **SONIC TANK'и** и **DEVIATOR'ы**, в **PALACE'е** у них производится **DEAD HAND** повышенной точности, в **HI-TECH - ORIENTOPTER'ы** повышенной мощности. Не атакуйте первыми даже **FREEMAN'ами**. Сначала скормите трем червям поблизости солдат, затем 5-6 **SONIC TANK'ов** поставьте на остров чуть левее и выше влево, справа от горы, они будут в корне «гасить» вражеские наступления, так как враги не обращают внимание на **SONIC TANK'и**, а друг другу они вреда не причинят. Помните, что с тыла будут две массированные атаки: когда построите **STARPORT** - на **STARPORT**, когда построите **PALACE** - на **PALACE**. Сделайте 2-3 раза трюк с **ORIENTOPTER'ами**, а врага добивайте **FREEMAN'ами**, пока их охрана не будет полностью уничтожена. Тогда смело атакуйте, обойдя справа и напав сверху. Уничтожьте **CONSTRUCTION YARD**. Скорее всего, группа атаки будет уничтожена. Поэтому не используйте много **LAUNCHER'ов**. Разбив противнику **VEHICLE** и захватив его, делайте **DEVASTATOR'ы**, - и победа ваша!

Некоторые коды к игре

1. **SPLURGEOLA** - 20 000 единиц SPICE
2. **PLAYTESTER** - бессмертие
3. **LOOKAROUND** - вся карта (на радаре не отмечается)

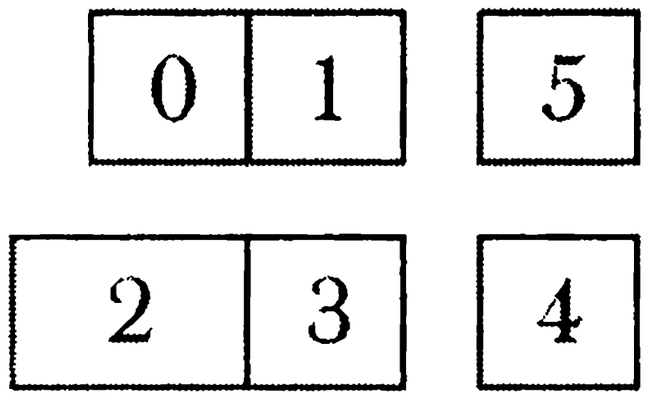
Схема №1

Harkonnen, 2 миссия.



1 - Ваша база

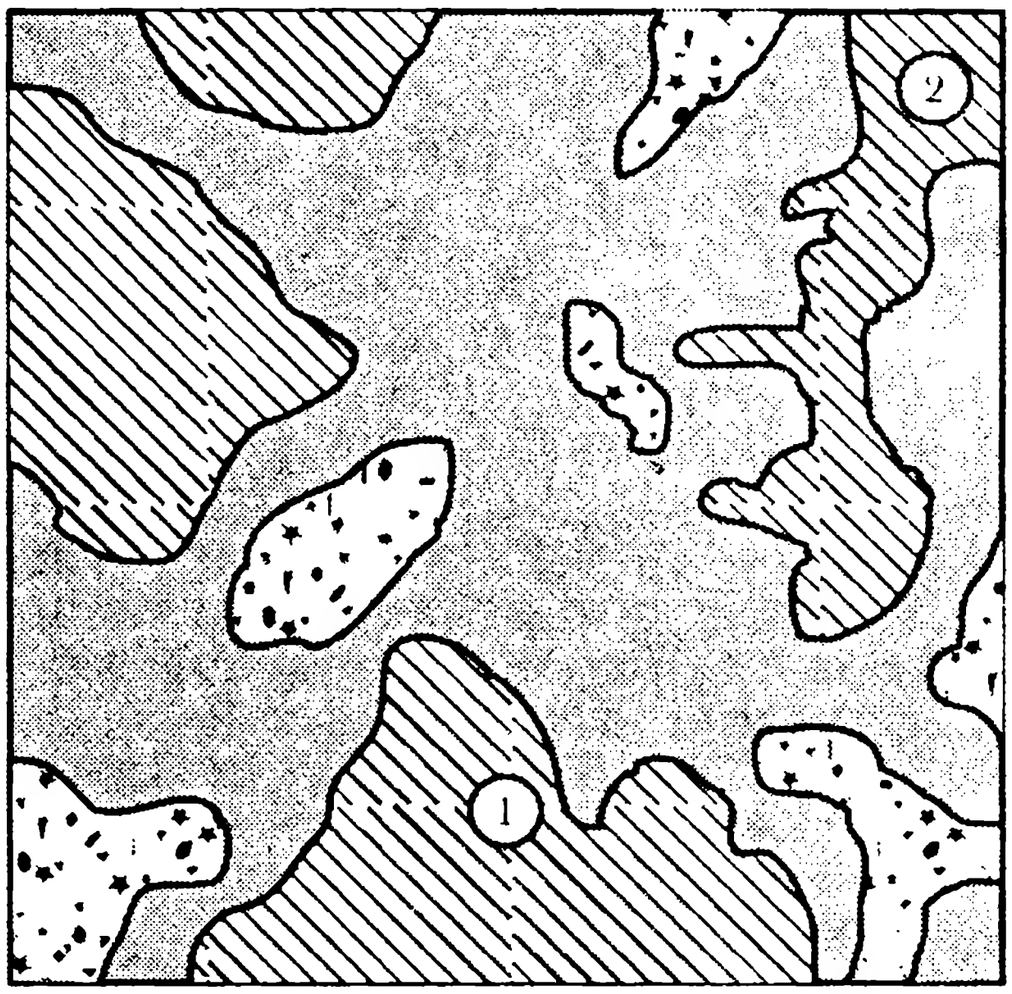
2 - База Атрейдесов

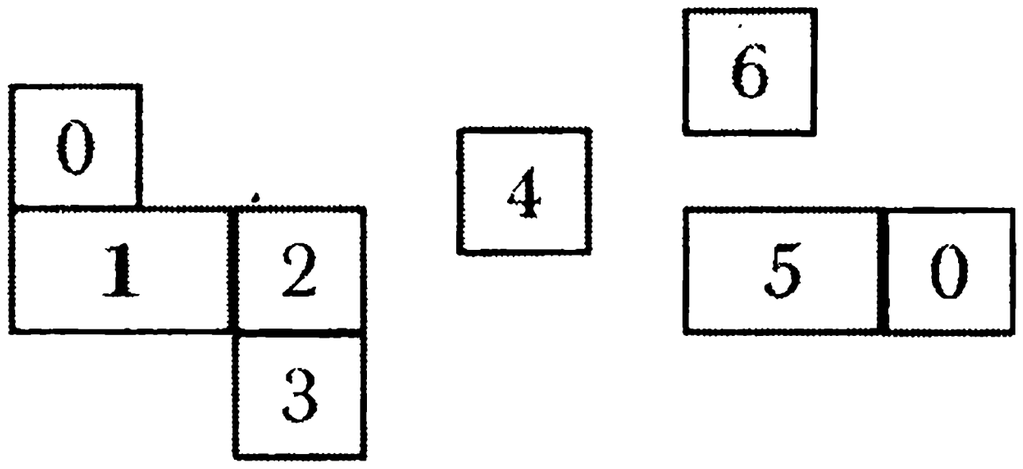


0 - Barracks; 1 - Outpost; 2 - Refinery; 3 - Spice silo;
4 - Construction yard; 5 - Windtrap.

Схема №1a

Harkonnen, 3 миссия (противники - Ordos).

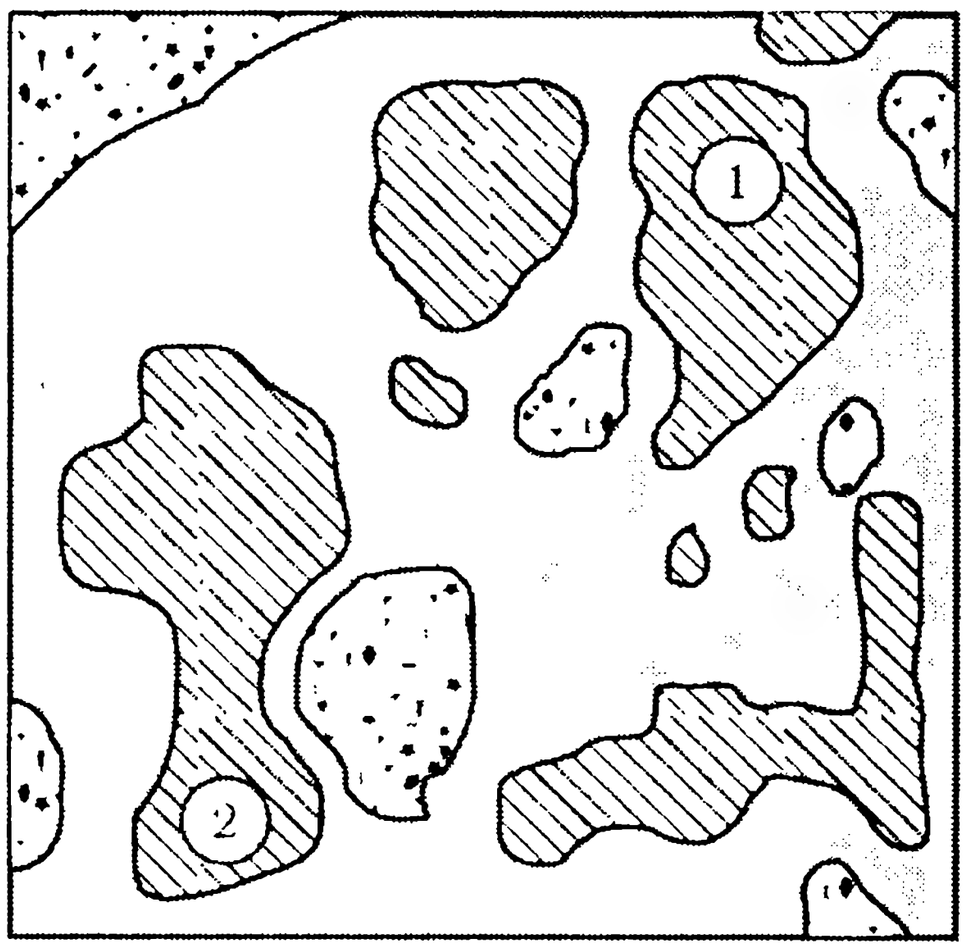




0 - Windtrap; 1 - Spice Refinery; 2 - Spice silo; 3 - Construction yard;
4 - Barracks; 5 - Vehicle; 6 - Outpost.

Схема №2

Harkonnen, 4 миссия.

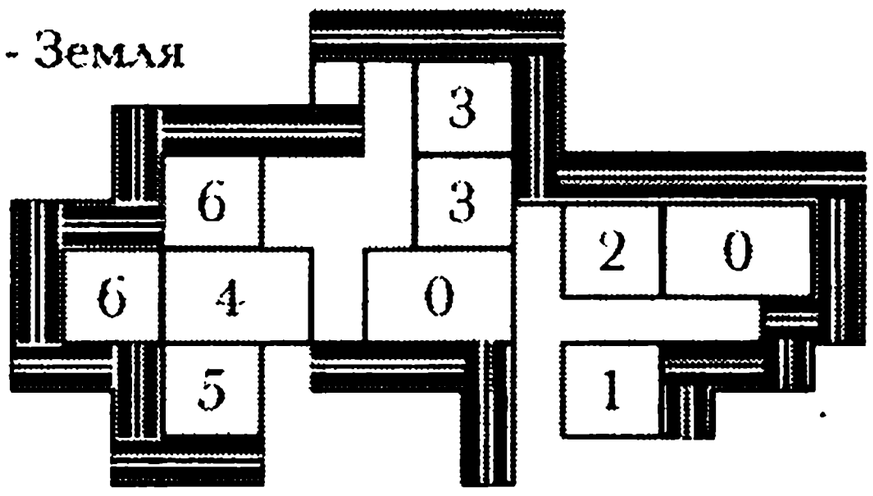


1 - База ОРДОСОВ

2 - Ваша база

- SPICE

- Земля

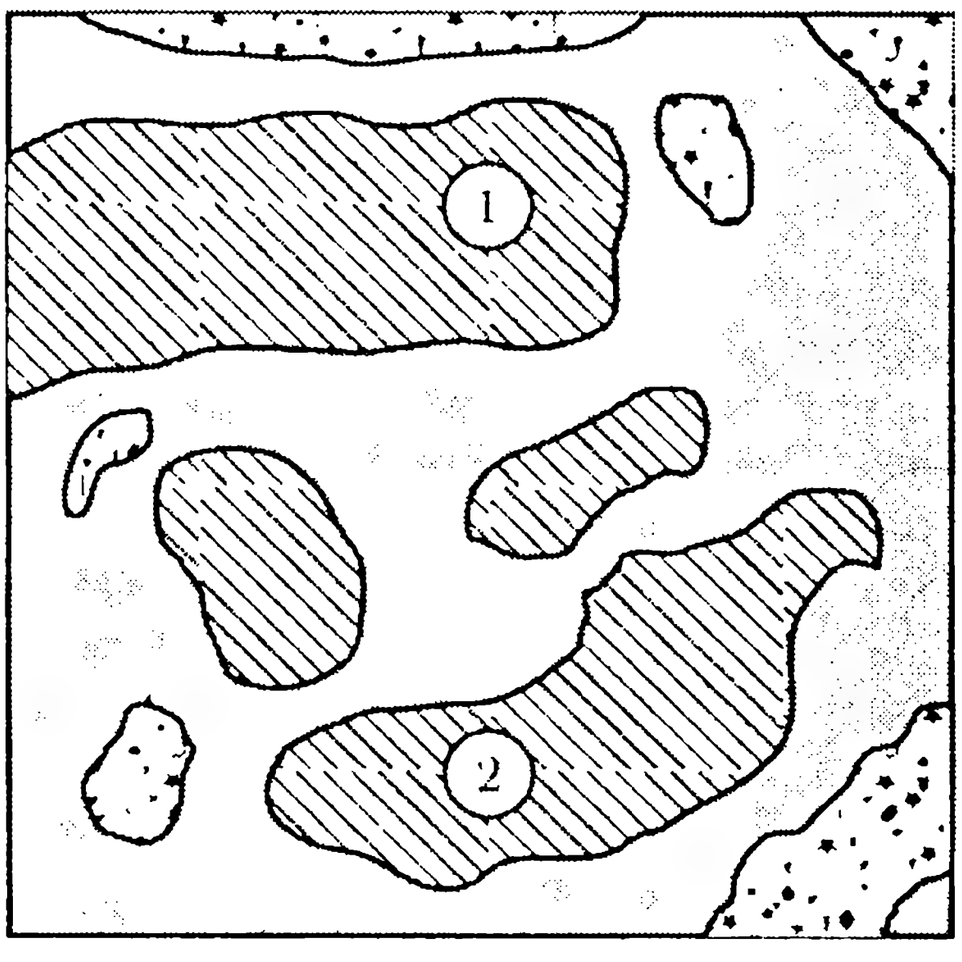


0 - Завод машин (Vehicle); 1 - Outpost; 2 - Construction yard; 3 - Windtrap;

4 - Refinery; 5 - Barracks; 6 - Spice silo.

Схема №3

Harkonnen, 5 миссия.

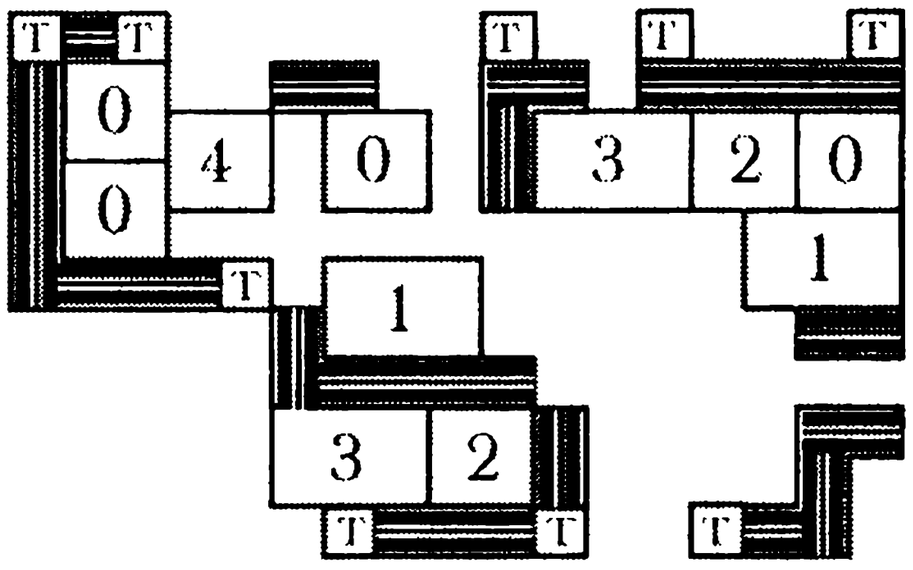


1 - Ваша база

2 - База Атрейдесов

- SPICE

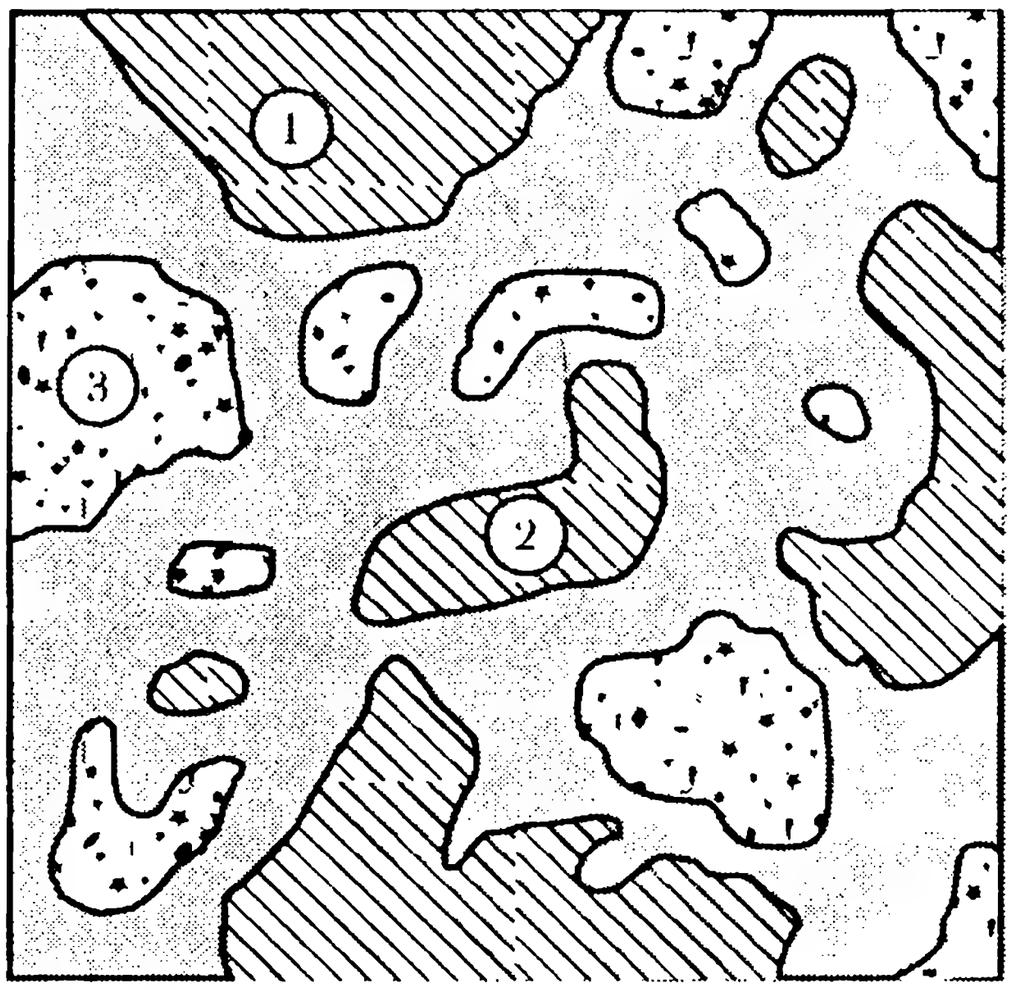
- Земля



1 - Vehicle; 2 - Spice silo; 3 - Refinery; 4 - Outpost;

5 - Construction yard; 6 - Windtrap; T - Turret

Схема №4



0 - Vehicle;

1 - Spice refinery;

2 - Windtrap;

T - Turret;

R - Rocket turret.

Harkonnen, 6 миссия (1 часть).

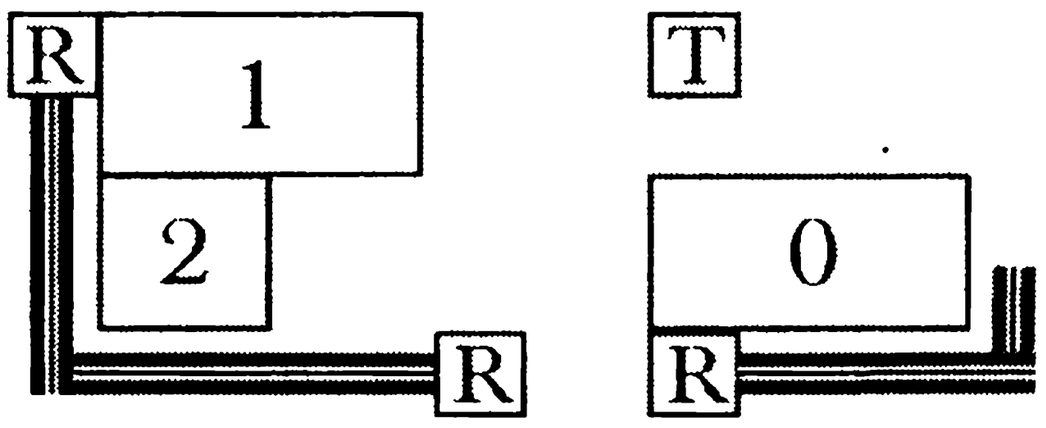
① - 2-я база Ордосов

② - Ваша база

③ - 1-я база Ордосов

· - SPICE (минерал)

▨ - Земля



Harkonnen, 6 миссия (2 часть).

0 - Windtrap

1 - Spice silo

2 - Refinery

3 - Vehicle

4 - Construction yard

5 - Hi-Tech

6 - Outpost

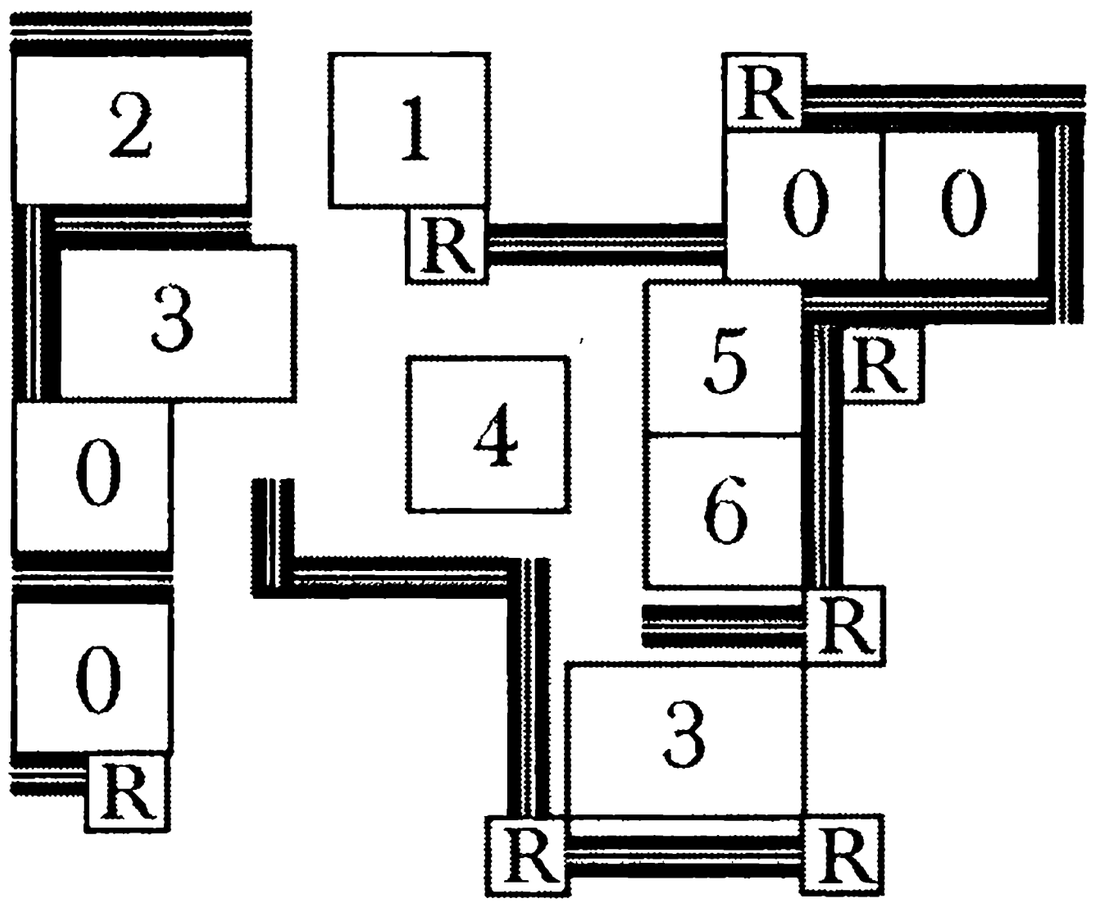
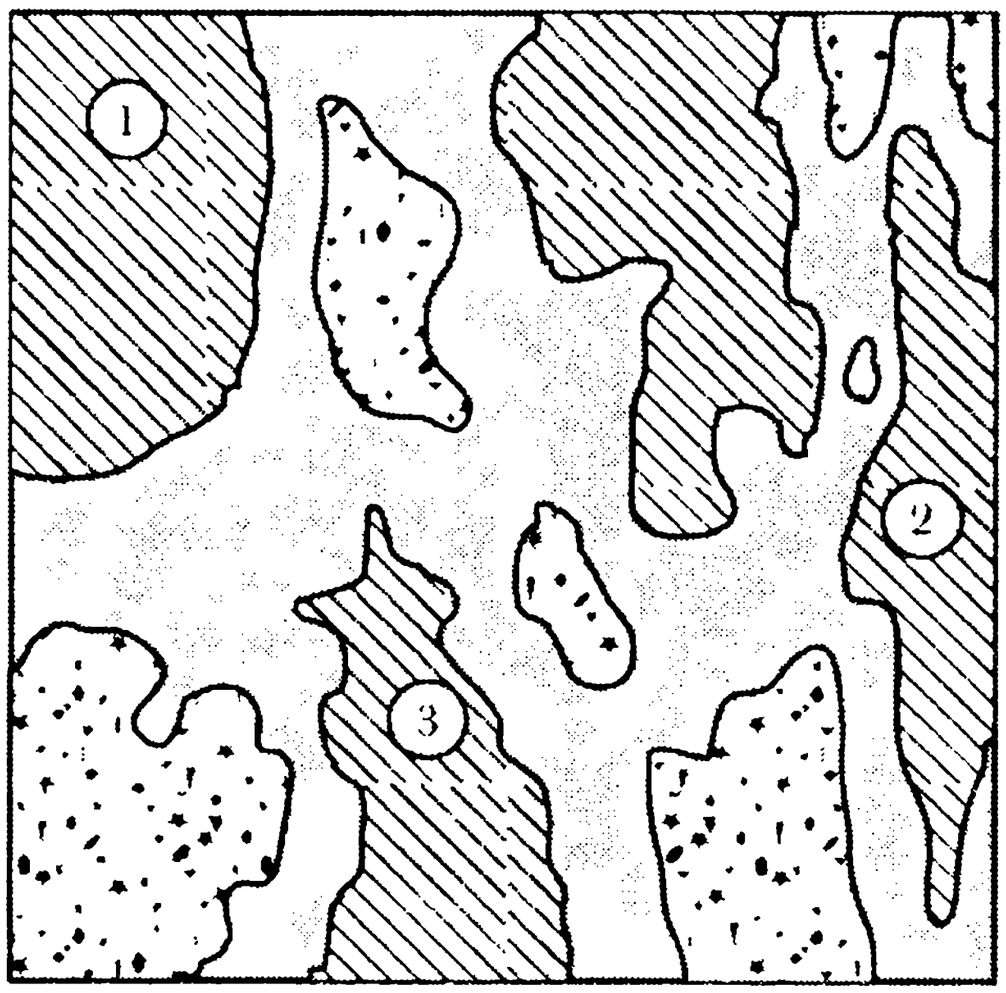


Схема №5



0 - База;

1 - Vehicle ;

2 - Barracks;

3 - Windtrap;

4 - Hi-Tech;

5, 7 - Refinery;

6 - Spice silo.

Harkonnen, 7 миссия (1 часть).

1 - База Атрейдесов

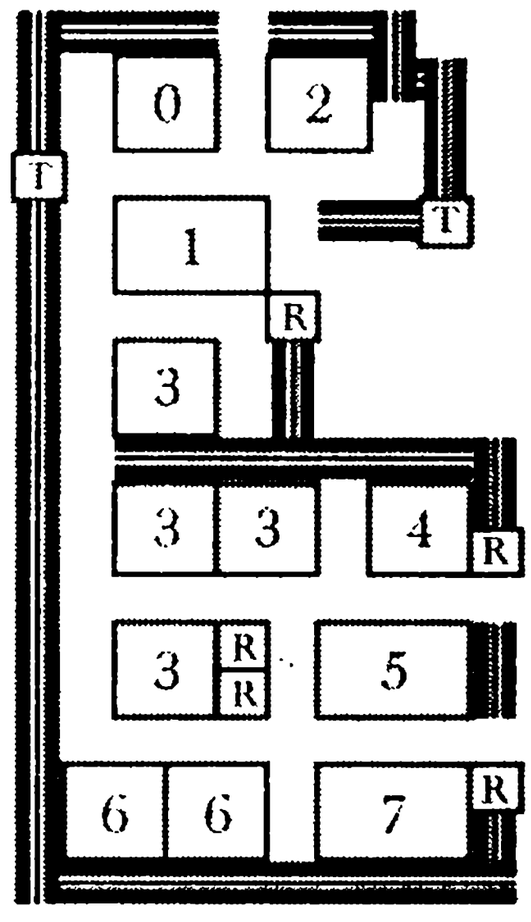
2 - Ваша база

3 - База Атрейдесов №2

* - SPICE (минерал)

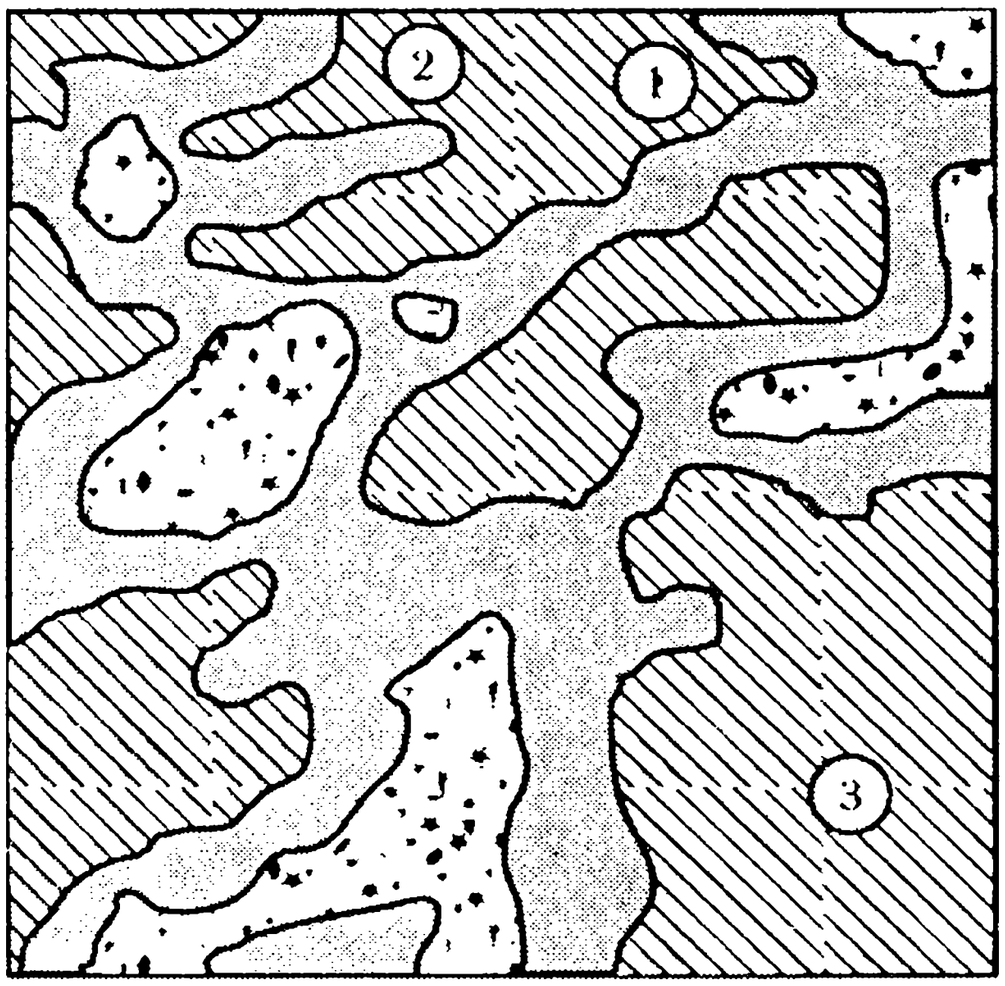
- Земля

База Атрейдесов №1



База Атрейдесов №2

Схема №6



0 - Construction yard;
1 - Windtrap;
2 - Vehicle;
3 - Palase;
4 - Barracks;
5 - Outpost;
6 - Spice Refinery;
7 - Spice silo;
[R] - Rocket turret;
▬ - Стена.

Harkonnen, 8 миссия (1 часть).

① - База Атрейдесов

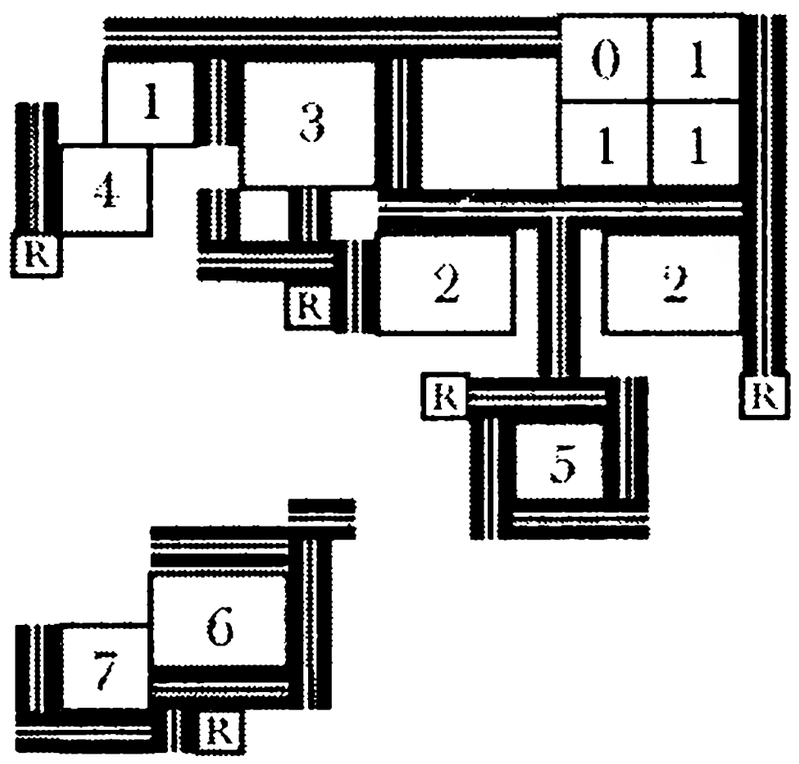
② - База Ордосов

③ - Ваша база

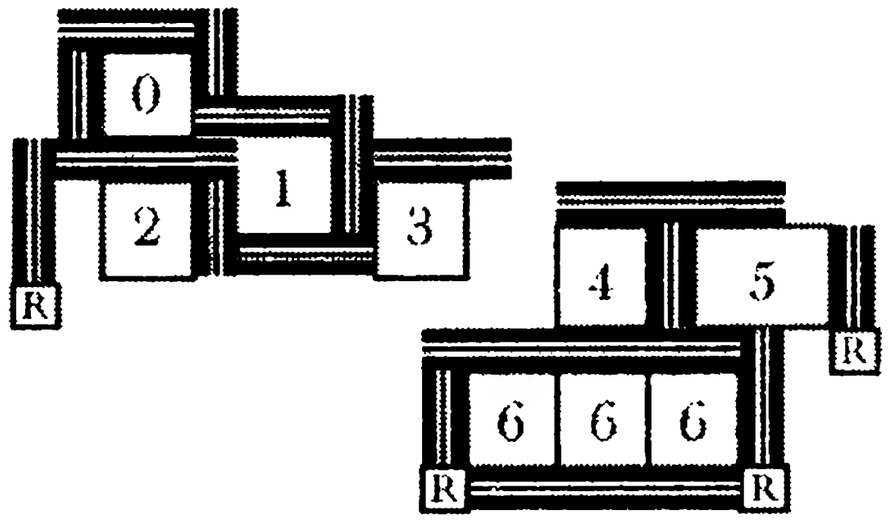
● - SPICE (минерал)

◍ - Земля

База Атрейдесов

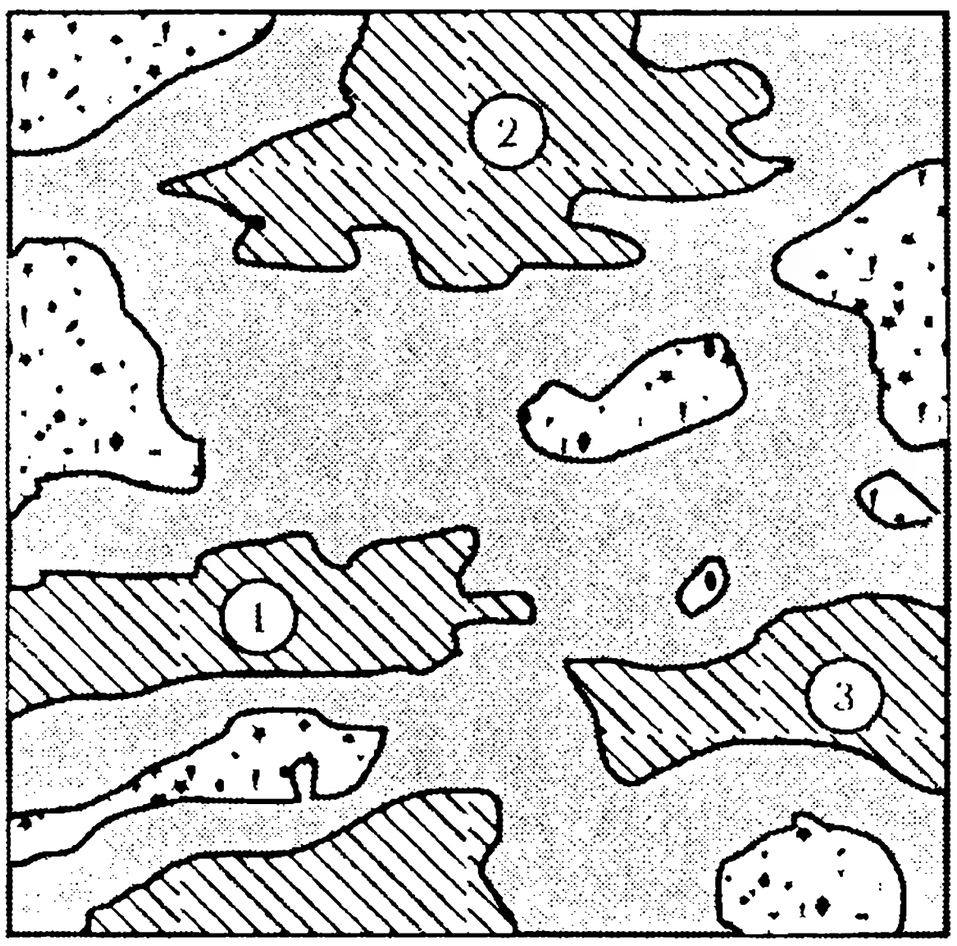


База Ордосов



0 - Construction yard;
1 - Hi-Tech;
2, 6 - Windtrap;
3 - Barracks;
4 - Spice silo;
5 - Refinery;
7 - Outpost.

Схема №7



0 - Windtrap;
1 - Palase;
2 - Construction yard;
3 - Barracks;
4 - Самолёт;
5 - Spice silo;
6 - Refinery;
7 - Vehicle;
8 - Outpost;
R - R. Turret;
★ - Ракетница.

Harkonnen, 9 миссия (1 часть).

① - Ваша база

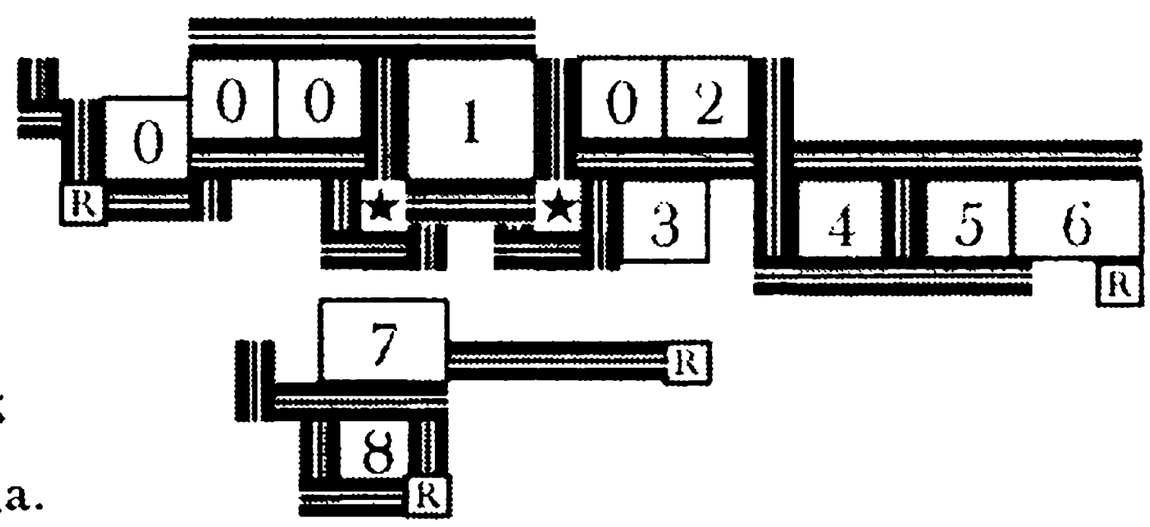
② - 1-я база Сардукаров

③ - 2-я база Сардукаров

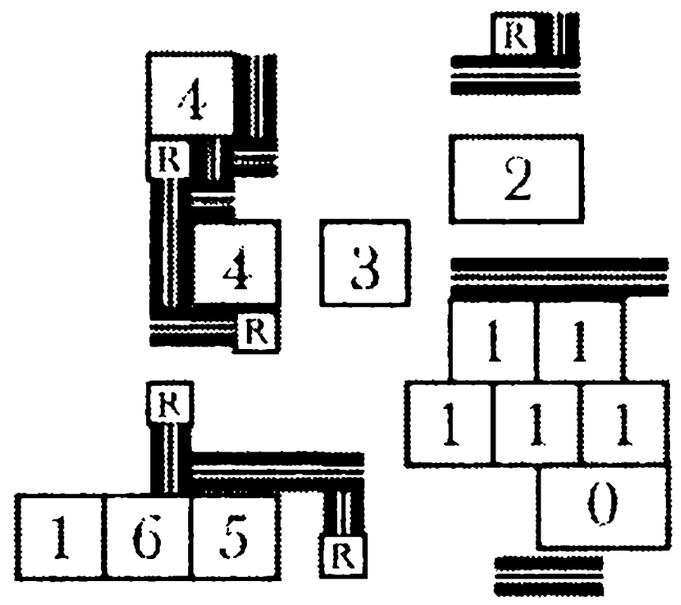
- SPICE (минерал)

- Земля

1-я база Сардукаров



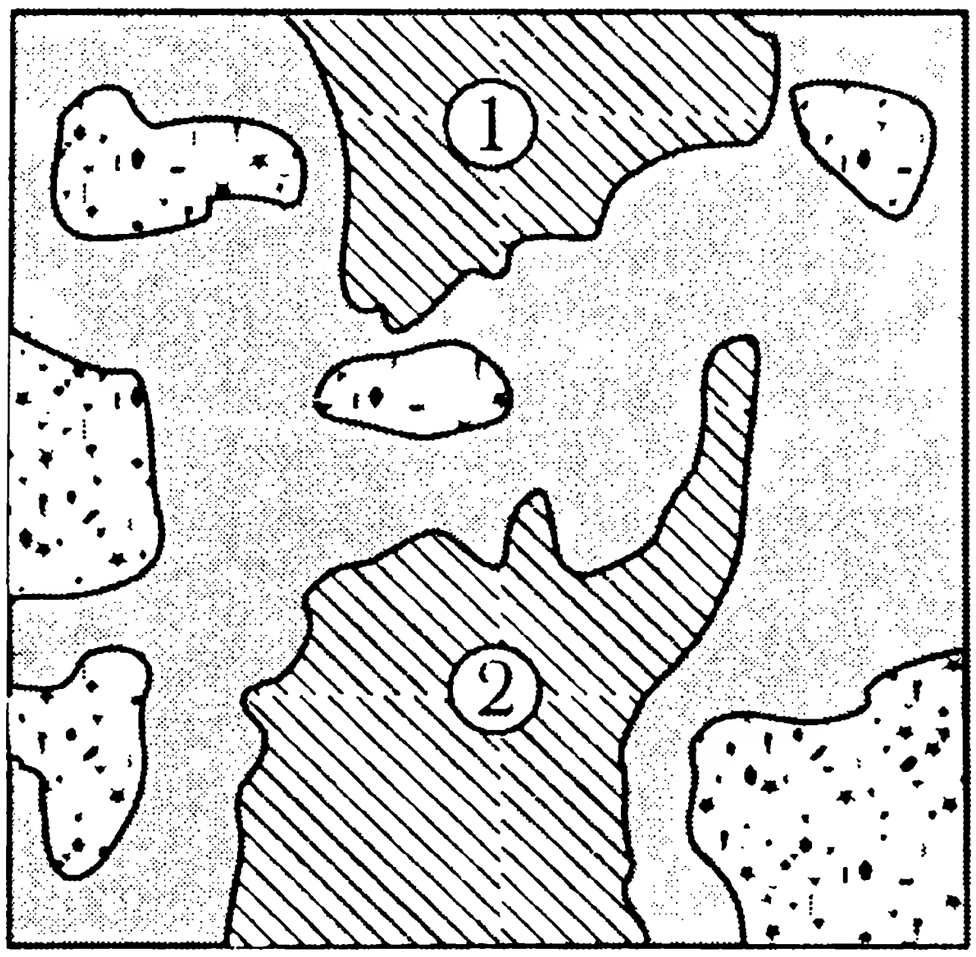
База Ордосов



0 - Spice Refinery;
1 - Windtrap;
2 - Vehicle;
3 - Barracks;
4, 6 - Outpost;
5 - Construction yard.

Схема №1

ATREDES против HARKONNEN. Misson 2.



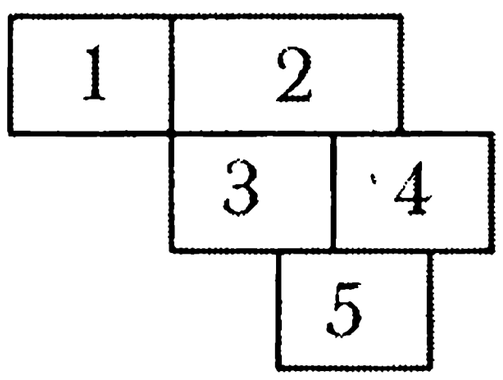
1 - База HARKONN' ов

2 - Ваша база

- SPICE

- Земля

База HARKONN' ов.

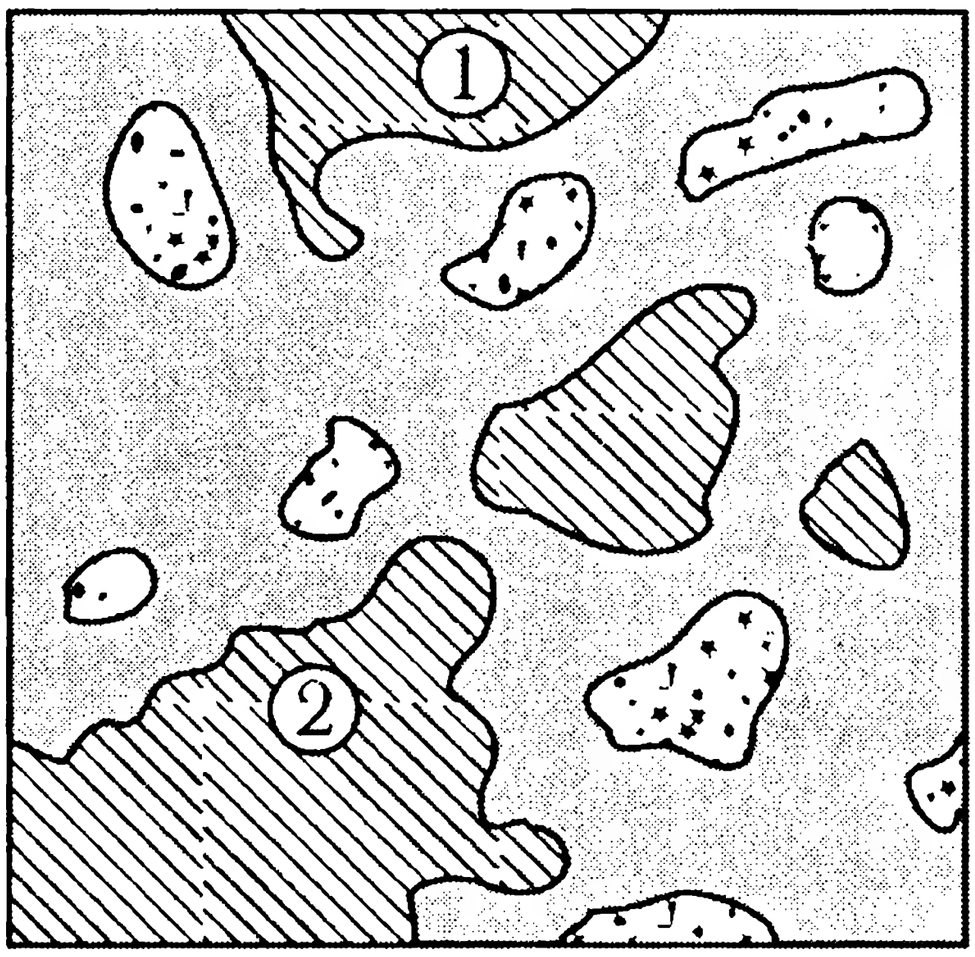


1 - Склад SPICE'а (Spise silo); 2 - Завод по переработке SPICE'а (Refinery);

3 - Wind Trap; 4 - Out Post; 5 - главная база

Схема №2

ATREDES против HARKONNEN. Misson 3.



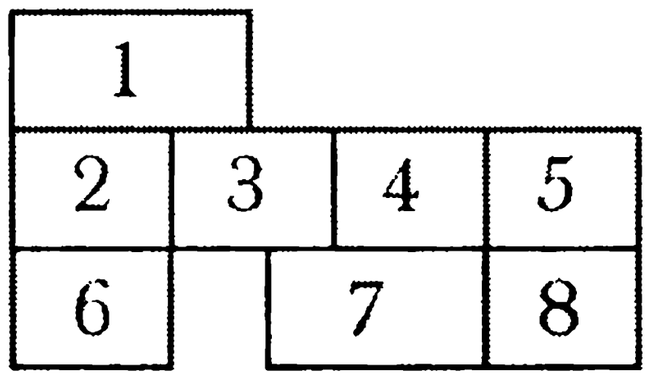
1 - База HARKONN' ов

2 - Ваша база

- SPICE

- Земля

База HARKONN' ов.

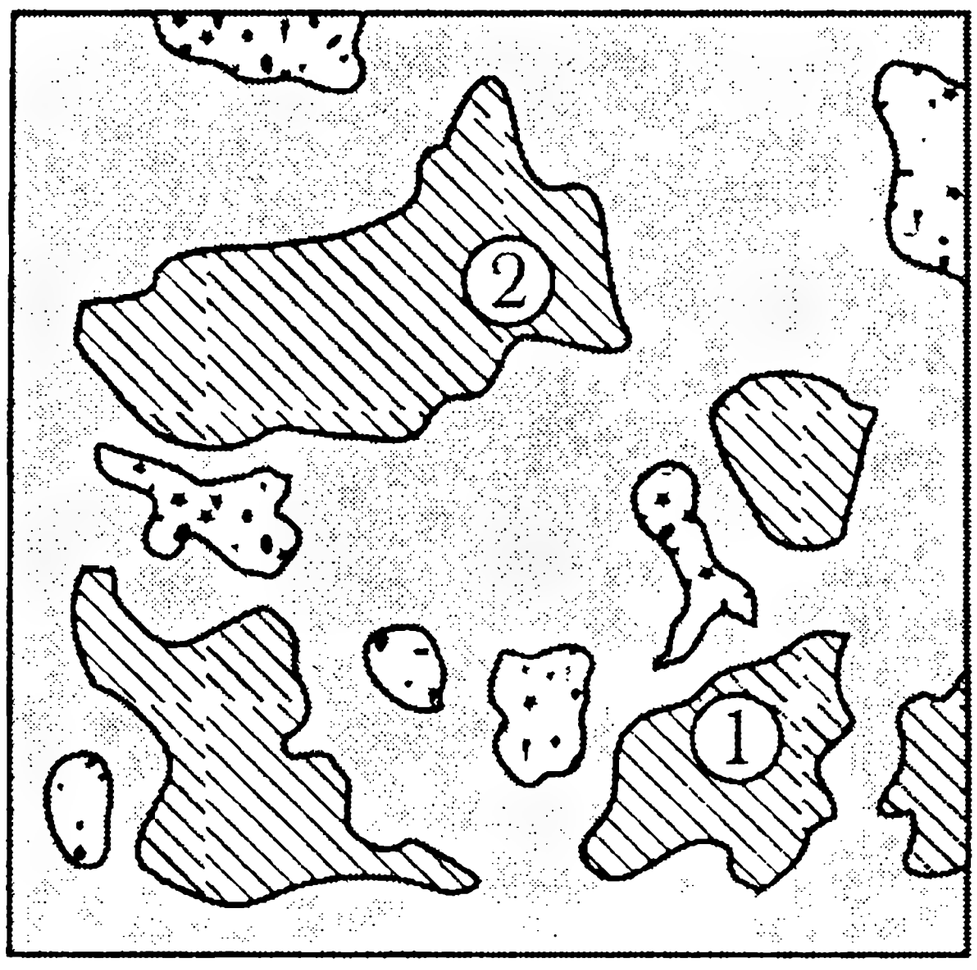


1 - Refinery; 2 - Barracks; 3 - Spise Silo; 4,5 - Wind Trap;

6 - Out Post; 7 - Vehicle; 8 - База (Главная);

Схема №3

ATREDES против HARKONNEN. Misson 4.



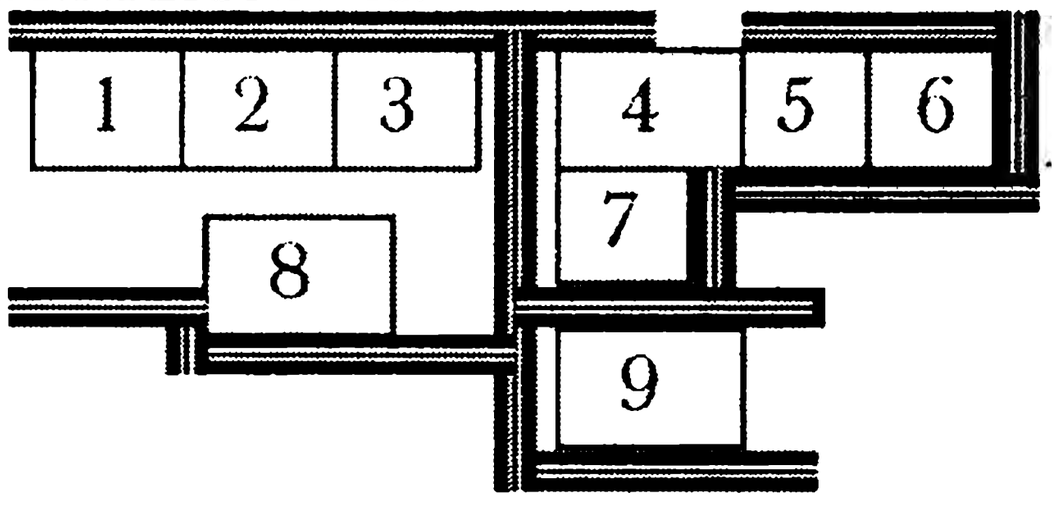
① - База HARKONN' ов

② - Ваша база

- SPICE

- Земля

База HARKONN' ов.

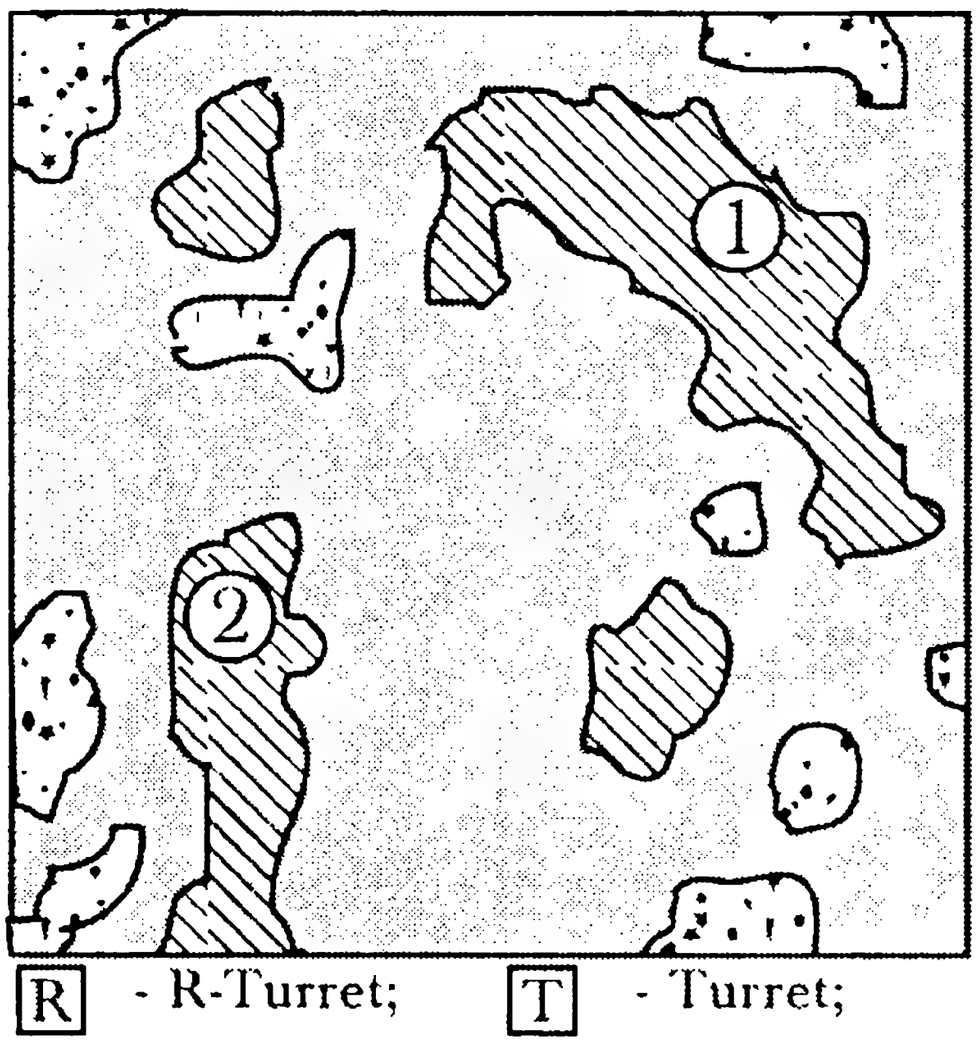


1 - главная база; 2 - Barrack; 3 - Out Post; 4 - Refinery

5, 6 - Wind Trap; 7 - Spice Silo 8, 9 - Vehicle - Стена

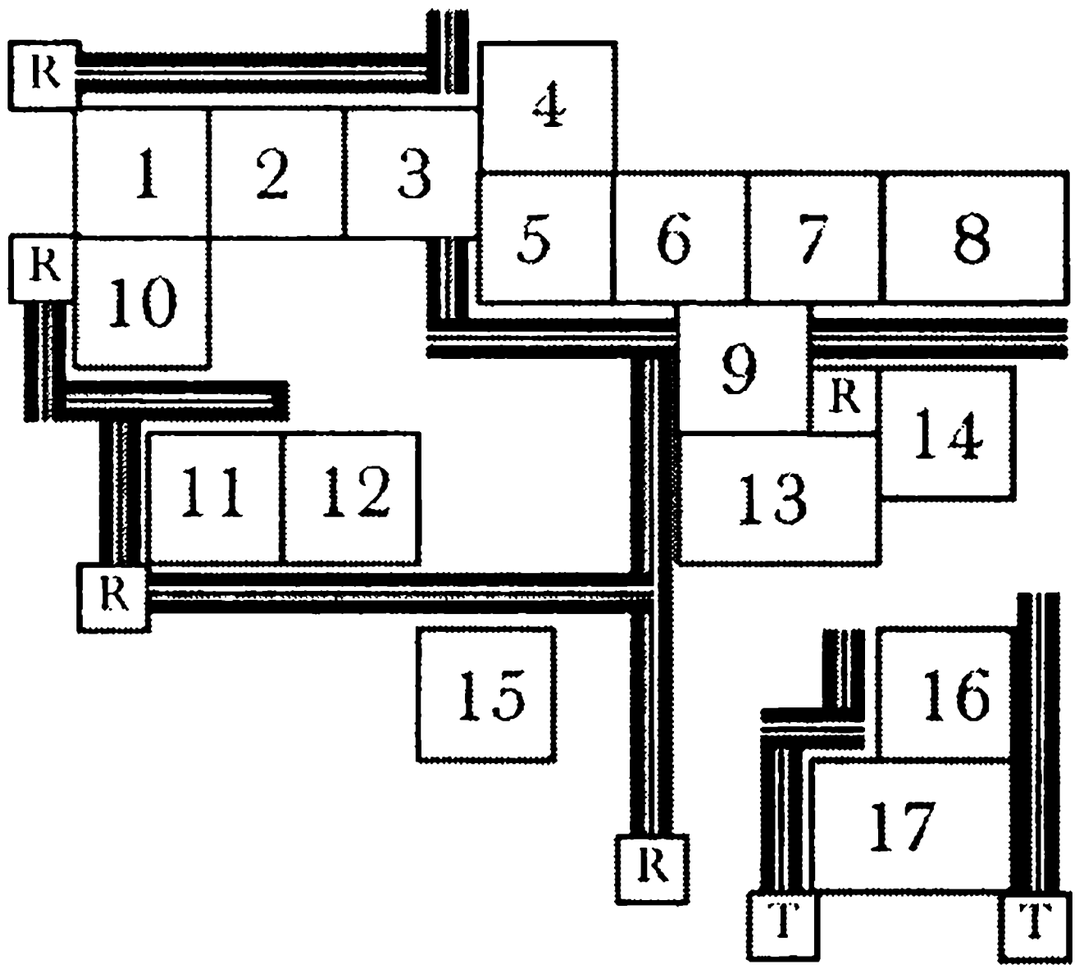
Схема №4

ATREDES против HARKONNEN. Misson 6.



R - R-Turret; T - Turret;

База HARKONN' ов.

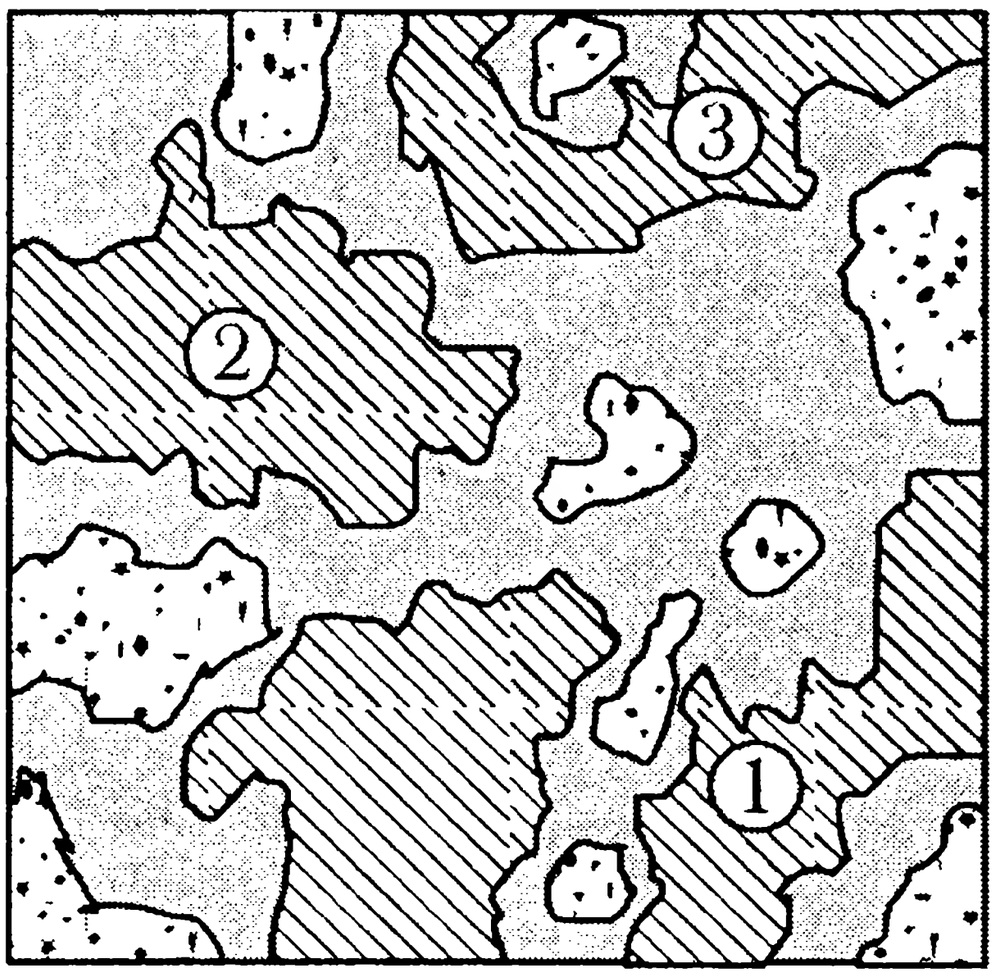


1 - главная база; 3, 4, 6, 10, 12, 16 - Wind Trap; 4 - Repair 7, 9 - Spice Silo;

8, 15 - Refinery; 11 - Out Post; 13, 17 - Vehicle 14 - Hi- Tech - Стена

Схема №5.

ATREDES против ORDOS'ов. Misson 7.



1 - База ORDOS'ов №1

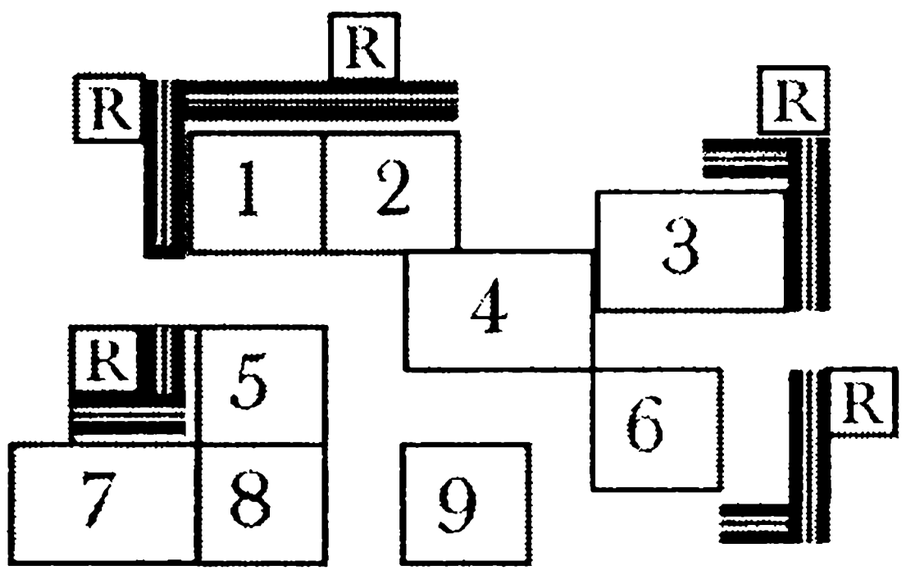
2 - База ORDOS'ов №2

3 - Ваша база

- SPICE (минерал)

- Земля

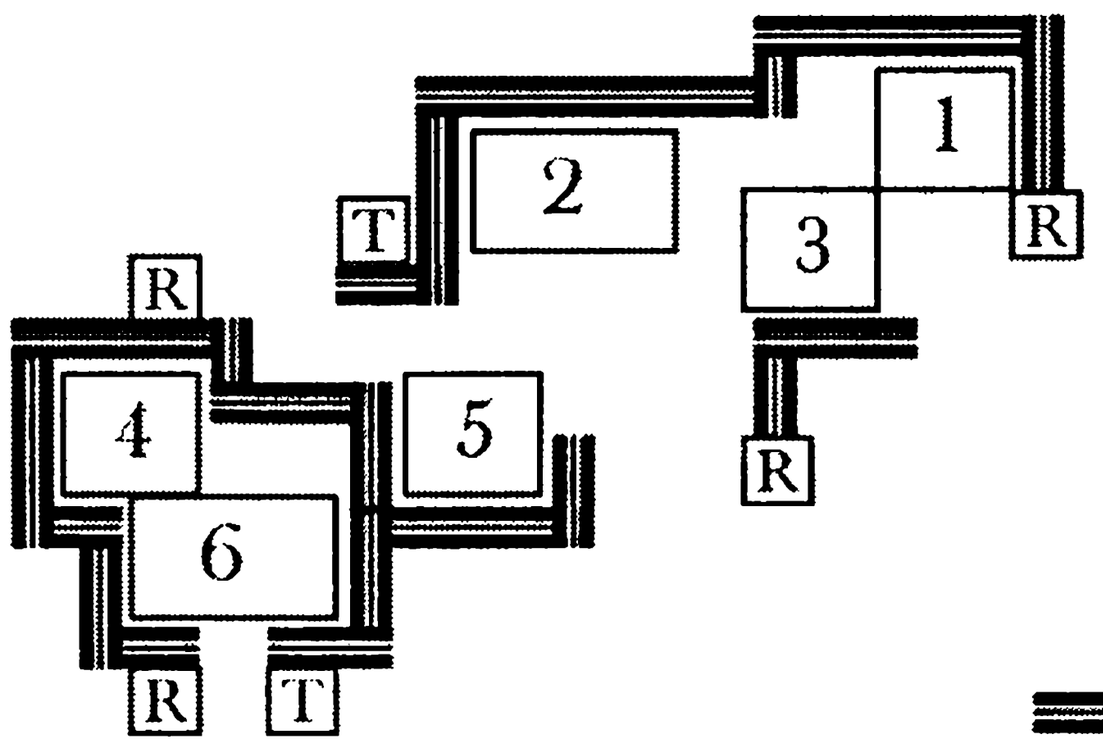
База ORDOS'ов №1 .



1, 2 ,5, 8 - Wind Trap; 2 - Vehicle; 4 - Repair; 6 - Hi-Tech;

7 - Refinery; R - R-Turret; -Стена

База ORDOS'ов №2 .

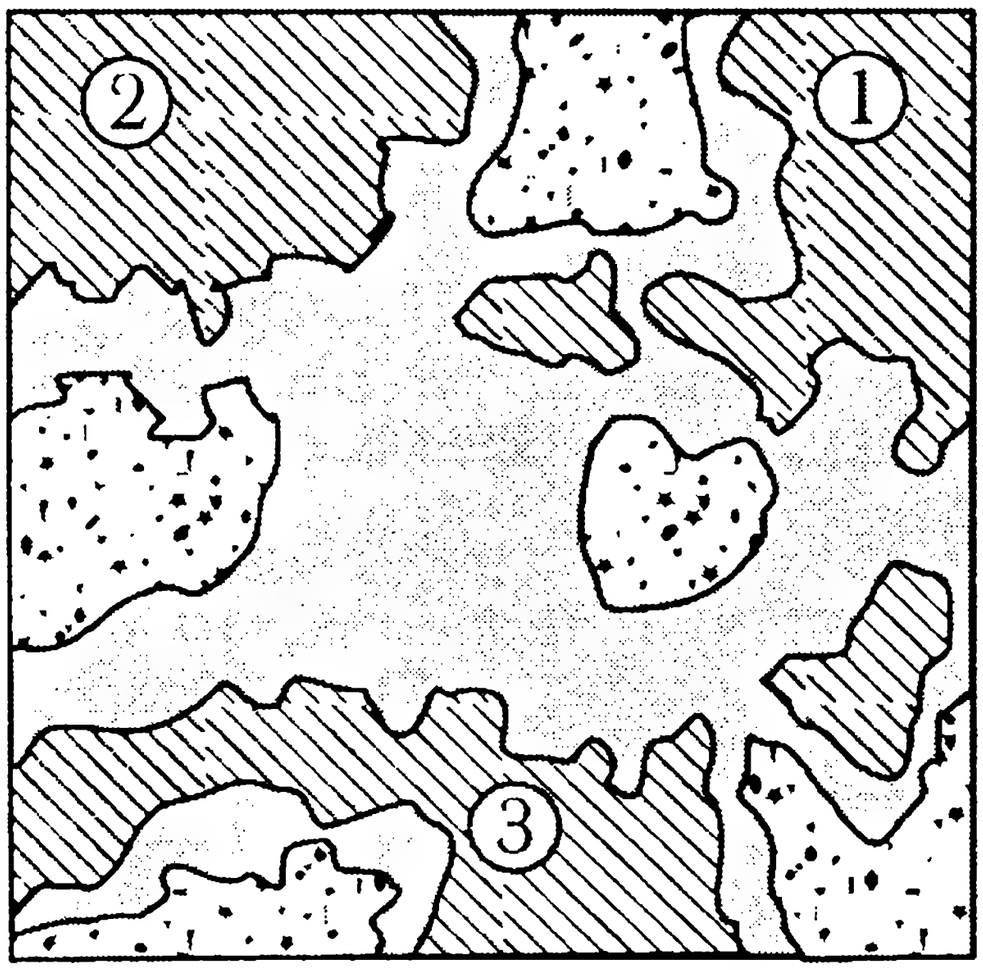


- Стена

R - R-Turret; T - Turret; 1 - Out Post; 2 - Vehicle;

3 - База (Главная); 4- Wind Trap; 5 - Spise Silo; 6 - Refinery;

Схема №6. ATREDES против ORDOS и HARKONNEN. Misson 8.



1, 2 ,3 - Wind Trap;

4 - Spise silo;

5 -главная база;

6 - Out Post;

7 - Hi-Tech

8 - Vehicle;

9 - Refinery;

R - R-Turret;

-Стена

1 - База ORDOS'ов

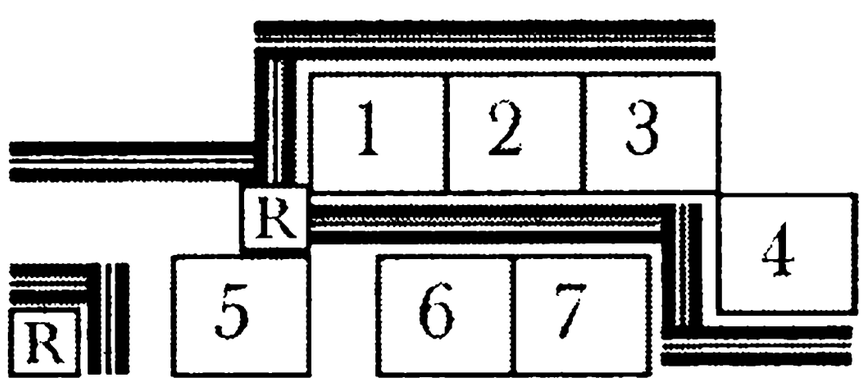
2 - База HARKONNEN'ов

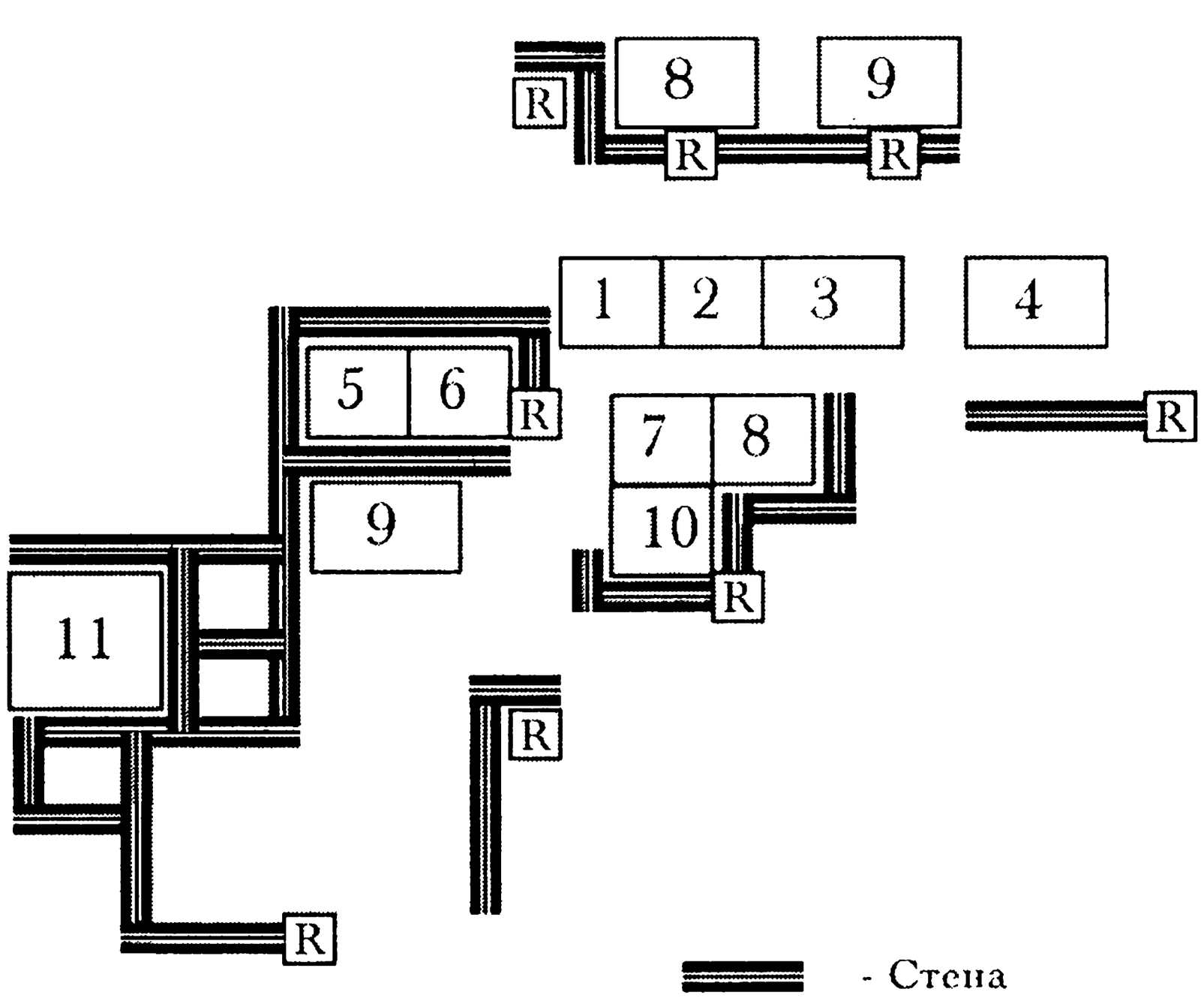
3 - Ваша база

- SPICE (минерал)

- Земля

База ORDOS'ов.





База HARKONNEN'ов .

- Стена

R - R-Turret;

1, 2, 7, 10 - Wind Trap;

4- Refinery;

5 - Barracks;

6 - Spise silo;

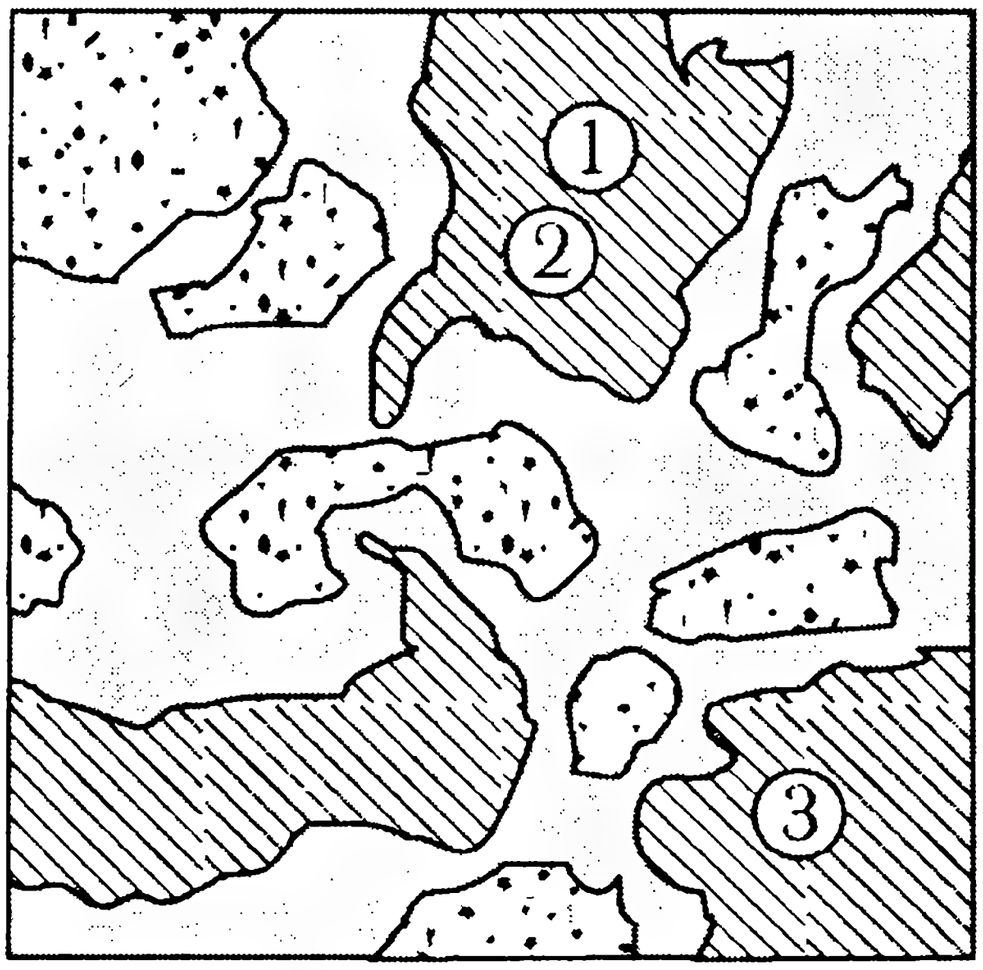
8 - Out Post;

9 - Vehicle;

11 - Palase.

Схема №7. ATREDES против CAPDYKAP' ов (имперские войска).

Misson 9.



1-главная база;

2 - Palase;

3 -Construction Yard;

4, 5, 6 - Wind Trap;

7, 8 - Vehicle;

9- Out Post;

10 - Refinery;

11 - Spise silo;

R - R-Turret;

-Стена

1 - База CAPDYKAP' ов №1

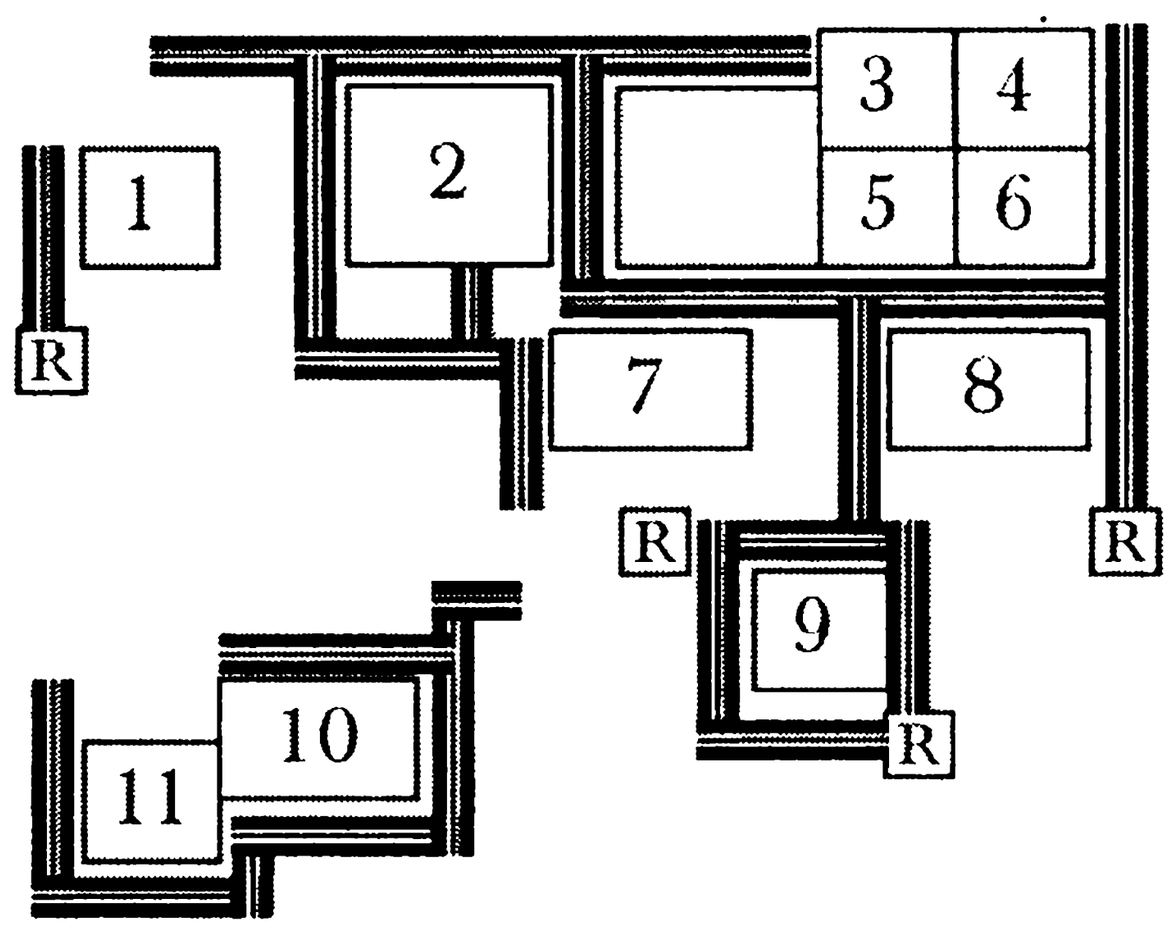
2 - База CAPDYKAP' ов №2

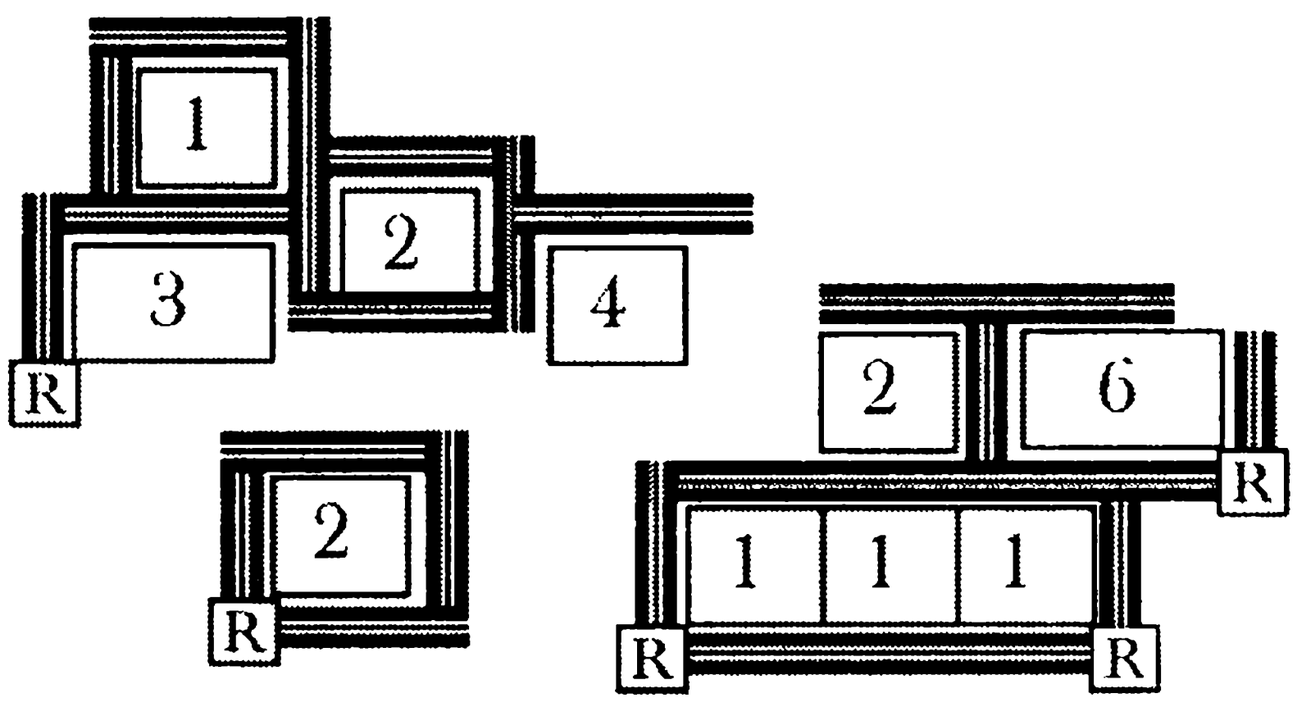
3 - Ваша база

- SPICE (минерал)

- Земля

База CAPDYKAP' ов №1.





База CAPDYKAP' ов №2 .

- Стена; R - R-Turret; 1 - Wind Trap; 2 - Out Post;

3 - Vehicle; 4 - главная база; 5 - Spise silo; 6 - Refinery.

• THE FAERY TALE ADVENTURE •

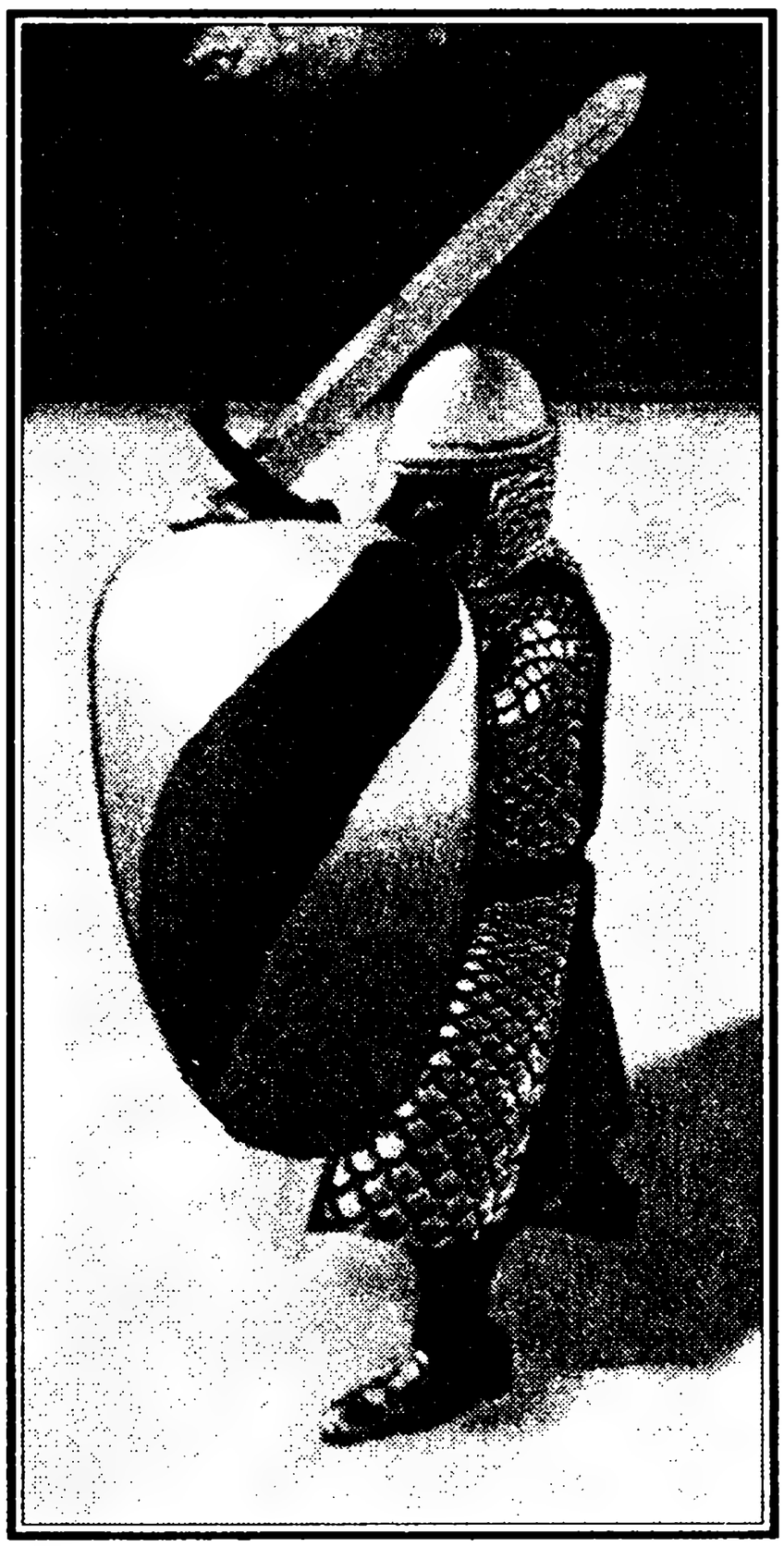
(СКАЗОЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ)

• Micro Illusion • Количество игроков 1 • Ролевая игра •
Рейтинг★★★★★★★★☆☆

Достаточно сложная и объемная ролевая игра для одного игрока. Посредственная графика с лихвой компенсируется интригующим сюжетом. Чтобы пройти игру до конца, даже опытному игроку потребуется немало времени.

Предыстория

В незапамятные времена, во времена жития золотых драконов, ведьм и волшебных гномов, жили-были люди, гоблины и огры в мире и спокойствии. Двести лет назад, после окончания великой войны, в которой против темных сил ночи объединились различные племена людей, гоблинов и огров, был подписан пакт о союзе между ними.



Прошли эти двести лет, как один день, и сегодня темные силы ночи снова восстали из преисподней. И вновь раздор поселился в сердцах людей и гоблинов. И восстали из земли орды мертвецов, и воскресли ведьмы, и предали гоблины людей, встав на сторону сил тьмы. Остальные люди разбежались, кто куда: кто в лес, кто в горы, а кто в великую пустыню, где и погибли. Лишь немногие добрались до священных оазисов, оберегающих людей от нечисти и сил тьмы.

Такая же участь постигла и одну из деревень под названием **TAMBRY** (полное название: **VILLAGE OF TAMBRY**). Дело в том, что силы тьмы не могут просто так покорить землю, ведь нашу землю охраняет священный талисман (**TALISMAN**). Поэтому силы тьмы послали гонца преисподней - некроманта (**NECROMANCER**). Некромант похитил талисман деревни **TAMBRY**.

Теперь кому-то придется уничтожить некроманта, чтобы получить талисман, который уничтожит силы тьмы. На помощь миру вызвались три брата из деревни **TAMBRY**. **JULIAN** - самый старший брат и самый храбрый. Второй брат, **PHILIP**, самый умный из троих братьев и самый удачливый в семье. Третий брат, **GENTLE**, самый обделенный в семье, так как, кроме того, что он самый молодой, ничем другим не наделен. Итак, в путь. Как вы заметили, в вашем распоряжении три брата: **JULIAN**, **PHILIP**, **GENTLE**. В игре три брата играют роль продолжительности вашей игры: если один брат умрет, то его место займет другой и продолжит начатое дело. А умерший брат превратится в призрак, который будет стоять все время на восточном конце деревни **TAMBRY**. Если ваш персонаж погибнет, и у вас останутся в запасе один или два брата, то вы можете подойти к брату-призраку, который скажет, что вам необходимо собирать остальные нужные для победы предметы.

Характеристики

У каждого из трех братьев есть ряд характеристик: всего их четыре. Любая из четырех характеристик может изменяться в процессе игры. На изменение всех четырех характеристик можете влиять как вы, так и обстоятельства игры (впрочем, в итоге на все параметры влияете все-таки вы).

B - храбрость. В начале игры у каждого брата она своя. Прибавляется только при уничтожении вами любого врага: за одного убитого врага храбрость повышается на один параметр. Храбрость в этой игре заменяет умение владеть оружием: чем выше храбрость, тем меньше энергии в бою вы потеряете.

L - жизнь. Очень важный параметр в игре. Если у вас уже не осталось жизней, то вы умираете и превращаетесь в еще один призрак. Но если они еще есть, то после гибели вашего персонажа от рук врага или от голода вас воскрешает фея, которая прилетает к вам (причем, чтобы она прилетела к вашему герою и воскресила его, надо подождать около тридцати секунд) неизвестно откуда. Враги могут вас убить только, если они отнимут вашу энергию (если вас считать героем игры) полностью. Тогда вы либо умираете совсем, либо у вас отнимается 5 жизней от их общего количества.

K - счастье. Этот параметр определяет удачу вашего персонажа. В процессе игры этот параметр можно увеличивать или уменьшать. Все зависит от вас. Увеличить его можно с помощью старцев, давая им милостыню. В этом случае старцы благодарят вас и восстанавливают вашу удачу до определенного уровня. Но параметр может понизиться, если вы убьете мирного жителя, например, хозяина таверны, того же старца и т.д. Тогда удача персонажа понизится на три пункта.

V - энергия. Во время игры у вашего героя есть определенное количество энергии, определяющее его здоровье. Чем меньше энергии у персонажа, тем вероятнее, что он быстрее погибнет. Данный параметр самовосстанавливается, если ваш персонаж сыт и не хочет спать. Кроме этого, энергию можно восстанавливать до максимума, имеющегося в данный момент времени у вашего персонажа, с помощью эликсира **HEALING ELIXIR** (или **GLASS VIAL**). Восстановление энергии персонажа впрямую зависит от удачи: чем выше удача, тем больше энергии дает восстанавливающий эликсир вашему герою.

Энергию персонажа также можно увеличить, например, в хрустальном дворце (**CRYSTAL PALACE**): там живет принцесса-хранительница этого дворца. Если подойти к ней и все время активировать клавиши «вверх» на крестовине джойстика и опцию «говорить с персонажем игры», то она будет восстанавливать энергию вашего героя на пять пунктов до определенного уровня.

Деньги и покупки

Все деньги, которые у вас есть, показаны в нижнем правом углу. В начале игры каждому брату даются: первому - 20 золотых (**golds**), среднему - 15 золотых, младшему - 10 золотых. Источниками дохода являются кошельки, встречающиеся повсюду, сундуки, лежащие обычно возле дороги, и деньги, даваемые за уничтожение врагов. В кошельках вы всегда найдете большое количество денег (до ста золотых) - это самый стабильный, надежный источник дохода из трех вышеперечисленных. В сундуках может находиться золото, но в небольшом количестве, а враги дают его (и то не всегда), в лучшем случае, до десяти золотых. Что можно сделать с имеющимися деньгами? Во-первых, вы можете пожертвовать их бедным и нищим старцам и некоторым другим персонажам игры, таким как старейшина (**MAYOR**) и т.д. Не пытайтесь подкупить врагов: высветится сообщение о том, что враг игнорирует ваши деньги. За деньги также можно пробрести следующие вещи в таверне (**TAVERN**):

Покупка	Стоимость
FOOD and DRINK	3 golds
TRAVEL RATIONS	8 golds
10 ARROWS	10 golds
HEALING ELIXIR	15 golds
MACE	30 golds
SWORD	45 golds
BOW	75 golds
BIRD TOTEM	20 golds
TRAVEL STONE	20 golds

FOOD and DRINK (еда и питье): если ваш персонаж голоден, то это наверняка ему пригодится. Еда не берется с собой и никак не отмечается. Чтобы насытится, голодному персонажу достаточно один раз купить еду. Если вы купите несколько раз еду и питье, то ничего не изменится, а деньги уменьшатся.

TRAVEL RATIONS или APPLE («сухой» паек): можете покупать сколько угодно, так как запас этого пайка безграничен. То же самое, что и **FOOD** and **DRINK**, отличается лишь тем, что голодный персонаж может насытиться при таком пайке самостоятельно, утоляя свой голод независимо от того, где он находится.

10 ARROWS (десять стрел): понятно, зачем нужны эти стрелы. С помощью **BOW** (лука) вы можете стрелять ими.

HEALING ELIXIR или GLASS VIAL (восстанавливающий эликсир): волшебный напиток в любой момент может восстановить вашу энергию. Вы можете покупать эликсир в неограниченном количестве.

MACE (булава): дубинка с утяжеленным концом, оснащенным шипами и ребрами. Булава - среднее по мощности в игре оружие. Оно достаточно длинное, чтобы умертвить врага прежде, чем он доберется до вашего персонажа. По крайней мере, булава длиннее ножа, даваемого вашему персонажу в начале.

SWORD (меч): пожалуй, самое мощное оружие в игре (не считая магического). Если к вам подберется враг, это оружие в руках вашего персонажа быстро умертвит его, и он практически не успеет нанести вам повреждений. Меч короче, чем булава, но мощнее.

BOW (лук): позволяет вам умертвить врага прежде, чем он добежит до вас: две-три стрелы - и готово! Мощность лука достаточно велика, однако, меч все-таки разит врага сильнее.

BIRD TOTEM (летающий тотем или карта): этот предмет позволит вам увидеть часть большого мира - Земли. Кстати, в игре предусмотрено и то, что Земля круглая. Так что вы можете повторить кругосветное путешествие великих открывателей мира.

TRAVEL STONE (камень для путешествий): волшебный камень позволит вам перенестись из одного кольца камней в другое, что сэкономит достаточно много времени. Чтобы переместиться из одного места в другое, надо активировать голубой камень внутри кольца из камней (**GREAT STONE RING**), тогда вы сможете переместиться в то место, в которое захотите. Для этого выберите в меню нужный пункт назначения и зафиксируйте его.

Другие предметы

(отмечаемые в функциональной таблице)

В игре есть следующие предметы: оружие, ключи, голубой камень, зеленый камень, карта, череп лошади, хрустальная сфера, золотое кольцо, эликсир, морская раковина.

Оружие:

меч (**SWORD**); булава (**MACE**); лук (**BOW**); нож (**KNIFE**); магический жезл (**MAGIC WAND**). Жезл получает герой, когда убивает дракона в пещере. Почему-то в пещере в разных местах раскидано несколько идентичных магических жезлов. Только магический жезл способен уничтожить некроманта.

Ключи:

ключи бывают шести цветов: **GOLDEN KEY** (золотой ключ), **BLUE KEY** (голубой ключ), **GREY KEY** (серый ключ), **RED KEY** (красный ключ), **GREEN KEY** (зеленый ключ), **WHITE KEY** (белый ключ). Ключи разного цвета открывают разные двери. Например, двери голубого хрустального дворца открываются голубым ключом (**BLUE KEY**), а двери дворца **MARHEIM** - белым ключом (**WHITE KEY**).

Голубой камень (**BLUE STONE**): то же самое, что и **TRAVEL STONE**.

Зеленый камень, или изумруд (**GREEN JEWEL**): обладает магическими свойствами - в очень темную ночь он освещает вашему персонажу путь-дорогу. Если активировать зеленый камень ночью, то обзор получается такой, как будто вы смотрите через красное стекло.

Череп лошади (**JADE SKULL**): магический предмет с устрашающим названием. Кроме устрашающего названия, он обладает магическими свойствами: при активации этого предмета, когда на вас напали враги, все неприятели уничтожаются. Предмет не действует на ведьму (**WITCH**), дракона и некроманта, а также на мирных людей.

Хрустальная сфера (**CRYSTAL ORB**): магическая сфера из хрусталя. Позволяет обнаружить невидимые двери в тонких стенах. Двери, обнаруженные такой сферой, открываются красным ключом (**RED KEY**).

Золотое кольцо (**GOLD RING**): драгоценная вещь. Применение неопределенное. Возможно, такие вещи собираются как очки за игру.

Эликсир (**HEALING ELIXIR** или **GLASS VIAL**): напиток, восстанавливающий энергию.

Морская раковина (**SEA SHELL**): волшебный предмет, позволяющий призывать одного из друзей - черепаху (**TURTLE**).

Предметы, не отмечаемые в функциональной таблице

Золотое лассо (**GOLDEN LASSO**): предмет, позволяющий летать на одном из друзей - золотом лебеде. Лассо вы получаете, когда убьете ведьму. Лебедь способен перенести вас через любое препятствие.

Солнечный камень (камень силы) (**SUN STONE** или **POWER STONE**): вы получите его в церкви, охраняемой рыцарем грез (**KNIGHT OF DREAMS**). Когда убьете рыцаря, то получаете доступ к церкви, где и найдете камень силы, который своим свечением парализует защиту ведьмы, охраняющей золотое лассо.

Золотая статуэтка (**GOLDEN STATUE**): не является необычным магическим предметом и представляет собой только материальную ценность. Если собрать все пять статуэток, то в пустыне появится затерянный город.

Роза (**ROSE**): цветок, назначение которого осталось загадкой. Розу можно найти в затерянном городе.

Кость (**BONE**): предмет, находящийся в лабиринте на востоке великой пустыни (**EAST BURNING**): в **TOMBS OF HEMSATH**. Кость нужна для обмена на кладбище (**GRAVEYARD**) в полночь.

CRYSTAL SHARD: предмет обмениваемый на кость у духа (**SPECTRE**) на кладбище в полночь.

Яблоко (**APPLE**): яблоко восстановит силы проголодавшегося героя. Персонаж автоматически съедает его, когда проголодается.

Действия и функции персонажа в игре

Для управления в игре существует специальное меню с опциями:

1 - список предметов, имеющихся у данного персонажа. Здесь есть место для всех предметов в игре. Причем надо отметить, что количество стрел, ключей, яблок, хрустальных сфер, золотых колец и камней не ограничено.

2 - пауза в игре.

3 - опция взятия данного предмета в руки вашего персонажа. С ее помощью можно обыскивать дома, сундуки, мертвых врагов; можно брать кошельки и свитки с подсказками об игре.

4 - опция позволяет оглядеться вашему персонажу вокруг себя. Совершенно бесполезна, так как на ваш запрос всегда высвечивается информация о том, что ваш герой ничего не обнаружил. Так что не стоит ничего искать где-либо - это бесполезно.

5 - опция отключения музыки, которая может надоесть вам на протяжении игры.

6 - неизвестная опция, без которой можно спокойно играть.

7 - опция передачи денег кому-либо. Например, чтобы в таверне (**TAVERN**) купить что-либо, задействуйте ее. Или если вы хотите заплатить нищему старцу за информацию, то вы также должны задействовать эту опцию, тогда вы заплатите ему 3 золотых.

8 - опция разговора с каким-либо персонажем игры, будь то враг, или тот же старец, или хозяин таверны. Враги обычно ругают людей: «Люди должны умереть» и все в этом духе. Хозяин таверны предложит вам поесть или выпить что-либо. А старцы обычно дают информацию, которая поможет вам не запутаться в игре. В начале игры, чтобы заговорить со старейшиной деревни **TAMBRY**, нужно воспользоваться именно этой функцией.

9 - текущий код игры. Если вы хотите сохранить данную ситуацию игры, активизируйте эту опцию, и вы сможете записать код игры (**START GAME**). Данная опция не работает при наличии врагов.

10 - если хотите начать игру с определенного положения, которое у вас записано в виде кода, то активизируйте эту опцию и введите код. Также данная опция не действует при наличии врагов. Активируйте ее, если поблизости нет врагов, и внесите ваш код (**RESTART GAME**).

Управление

Кнопки **START, X, Y, Z** - не задействованы.

Кнопка **A**: выход из функционального меню.

Кнопка **B**: переход из одного функционального меню во второе (всего их два). Также служит отменой в некоторых случаях использования того или иного предмета. Например, при экипировке данного вида оружия, если вы взяли нужное вам оружие, и оно вас устроило, то нажатием кнопки **B** вы выходите из опции: оружие. Если вы использовали предмет, находящийся во втором функциональном меню (или высветилась информация о том, что данный предмет нельзя применить), то благодаря нажатию кнопки **B** вы сможете выйти из опции данного предмета.

Кнопка **C** активирует тот или иной предмет, находящийся во втором функциональном меню, или для выбора того или иного оружия. Наведите курсор на данный предмет и нажмите кнопку **C**, тогда предмет будет готов к использованию, либо высветится сообщение о том, что его нельзя применять в данном месте. В первом функциональном меню управление такое же: наведите курсор на определенную опцию и нажмите кнопку **C**; если хотите переместить курсор на другую опцию, то нажмите кнопку **B** и проделайте вышеприведенную операцию.

Враги

Во время игры на вас могут напасть всевозможные враги в огромном количестве. Ниже приводится их перечень:

Оружие, носимое данным врагом
Название врага
Специальные способности врага

CLATTERING OF BONES (выглядит как скелет)
Пожалуй, единственное отличие этого врага в том, что он имеет самую маленькую защиту среди всех врагов в игре.
нож, булава, меч

OGRE (огр)
не имеет
лук
(количество стрел не ограничено)

GOBLIN MAN (гоблин)
Очень быстро стреляет из лука, так что не давайте ему использовать свой лук, или он выпустит столько стрел, что вы и оглянуться не успеете, как умрете.
не имеет

DOOM (смерть): похожа на разящего друида
Смерти не нужно оружие. Она атакует вблизи и с помощью магии. Смерть может пройти сквозь любое препятствие.
не имеет

SPIDER (Паук)
Атакует вблизи.
не имеет

SNAKE (змея)
Змея передвигается по болотной топи, как по суше: с такой же скоростью. Атакует вблизи.
не имеет

WITCH (ведьма)
Обладает силовым полем, которое никаким оружием не пробить (разрушается **SUN STONE**) и магией.
не имеет

GOLD DRAGON (дракон)
Может изрыгать лазерные лучи из своей пасти. Имеет способность воскресать после смерти.

MAGIC WAND (Магический жезл)

NECROMANCER (некромант)
Некроманта можно уничтожить только с помощью магического жезла.
не имеет

KNIGHT DREAMS (рыцарь грез)
К рыцарю нельзя прикасаться, так как это отнимет энергию вашего героя.

Описание местности

Лес: такая местность способна затормозить движение врага или вашего персонажа. Лес не действует на передвижение смерти (**DOOM**).

Топь: вид болота, преграждающего путь к ведьме (**WITCH**) в **GRINWOOD'e**. Топь выглядит как небольшие круги, раскинутые на поляне, окруженной большими деревьями. Если персонаж попадает в топь **GRINWOOD'a**, то он проваливается в тоннели внутри больших деревьев, из которых ему придется выбираться.

Большие деревья: такого рода деревья находятся только в **GRINWOOD'e**. Большие деревья отличаются от обычного леса лишь тем, что являются непроходимой стеной в этом страшном лесу.

Болото, вода: водоемы, задерживающие ваше движение. Кроме того, если долго находиться в воде (без морской черепахи), то запросто можно утонуть.

Лава: передвижение по ней отнимает энергию персонажа.

Горы: горы существуют как непреодолимые стены, которые не пересечь никак, кроме отдельного случая (указанного ниже).

Степь, пустыня, равнина: местность, не влияющая на передвижение персонажа.

Друзья

Всего в игре есть два полезных друга: морская черепаха и золотой лебедь. Если вам надо пересечь водное препятствие, то задействуйте морскую раковину (**SEA SHELL**), и черепаха приплывет к вам. Черепаху можно вызвать и перед некромантом, чтобы перебраться через лаву. Для того, чтобы летать на лебеде, вы должны иметь золотое лассо (**GOLD LASSO**). Чтобы использовать золотое лассо, вы должны коснуться лебедя, а чтобы опуститься на землю, нажать кнопку **A**.

Прохождение

Прохождение игры делится на два сценария: упрощенный и, соответственно, усложненный варианты прохождения игры.

Усложненный вариант

В начале игры вы появитесь посреди деревни **TAMBRY**. В указаниях, данных вашему персонажу, сказано, что вы должны пройти к старейшине деревни, который объяснит вам, что нужно вернуть талисман, чтобы уберечь мир от темных сил ночи. Старейшина находится у себя в комнате (см. план деревни **TAMBRY**).

Старейшина сообщит вам, что вашему персонажу нужно идти в город **MARHEIM** к королю, находящемуся в замке города (см. план **City of MARHEIM**). Идите на восток деревни до развилки, затем вниз и не сворачивайте с дороги. По пути вам могут встретиться враги: вы можете избежать встречи с ними, убегая от них, - так они вас не догонят. По прошествии времени вам встретятся несколько развилок: на первой развилке идите вниз, на второй тоже вниз. По пути вы можете встретить старца и пройдете мимо кладбища (**GRAVEYARD**).

После второй развилки вы спуститесь в город. Замок в городе находится на левой стороне. Король в замке скажет вам, что нужно делать для спасения мира. Он расскажет, что он потерпел поражение в борьбе за талисман (**TALISMAN**), и его армия разбежалась. Получается, спасение мира в ваших руках. Далее выйдите из города и идите вниз по дороге. Пройдя мимо двух зданий, находящихся на вашем пути, идите вверх. В конце дороги будет дом, от которого идите наверх. По карте вы увидите, что вы идете вверх по какому-то мысу. В конце мыса находится дом, в котором

вы найдете морскую раковину (**SEA SHELL**).

Затем вернитесь к деревне **TAMBRY** и пройдите на восток, где найдете кольцо из камней (**GREAT STONE RING**). Активируйте голубой камень (**BLUE STONE**) и выберите строку: **SOUTHERN RIVERS** - телепортируйтесь туда. Вы переместитесь в местность, где на востоке будут горы, окружающие два строения. Идите на восток к этим горам и зайдите в подобие дворика, созданного из гор. В этом дворике будет церковь: **(SHRINE)**. Ее охраняет рыцарь грез (**KNIGHT OF DREAMS**). Убейте его. Войдя в церковь, вы найдете солнечный камень (или камень силы) (**SUN STONE** или **POWER STONE**).

Далее вернитесь к кругу из камней: активируйте голубой камень и переместитесь в местность **BURNING WASTLE**. Затем идите наверх до пустыни и потом на восток, пока не увидите дорогу. Спуститесь по ней вниз, и вы дойдете до подземелья **TOMBS OF HEMSATH** (см. карту **TOMBS OF HEMSATH**). В подземелье найдите золотую статуэтку и кость (**GOLDEN STATUE** и **BONE**).

Выходите из подземелья и идите на запад через пустыню. Потом пройдите вниз до кольца камней. Примените голубой камень и телепортируйтесь в местность **MOUNTAINS OF FROST** Там, рядом с кольцом из камней, будет стоять рэйнджер (**RANGER**), который скажет вам, что пещера золотого дракона находится на востоке. (На востоке **MOUNTAINS OF FROST** тоже стоит рэйнджер, говорящий о том, что пещера золотого дракона находится на западе.). Идите на восток, пользуясь картой (**BIRD TOTEM**), и вы найдете эту пещеру (на карте она обозначена точкой). В пещере вы должны будете убить золотого дракона (**GOLD DRACON**) (см. карту **CAVE OF GOLD DRACON**) и взять магический жезл (**MAGIC WAND**).

Это магическое оружие находится в двух местах. Золотой дракон имеет способность оживать, так что не удивляйтесь тому, что на обратном пути, при выходе из пещеры, вы встретитесь с ним снова. Как только вы выйдете из пещеры, идите на запад до кольца камней: примените камень путешествий и переместитесь в лес **GRINWOOD** (**WEST OF GRINWOOD**).

Далее идите на запад, и вы попадете в лес (пользуйтесь картой (**BIRD TOTEM**). Вы должны провести своего персонажа через лес, топи и через тоннели в больших деревьях. После этого вы увидите здание, в котором обитает ведьма (**WITCH**). Как только вы войдете и увидите ее, автоматически применится **SUN STONE**, и защита ведьмы уничтожится. После этого вы можете убить ее любым оружием. Когда вы уничтожите ведьму, она оставит для вас золотое лассо (**GOLD LASSO**). Выйдите из здания, пройдите через тоннель в больших деревьях и найдите еще одну золотую статуэтку. Затем вернитесь на запад **GRINWOOD'a**.

Найдите кольцо из камней и переместитесь в местность **BURNING WASTLE**. Телепортировавшись в **BURNING WASTLE**, идите вниз, пока не увидите черные горы. Далее, используя карту **BIRD TOTEM**, спускайтесь все ниже и ниже, найдите остров на западной стороне (в море). Найдя нужный остров, вызовите морскую черепаху и переправьтесь на него. На этом острове (в середине) вас будет ждать золотой лебедь.

Подойдите к золотому лебедю и сядьте на него. После этого летите на кладбище (**GRAVEYARD**). Дождавшись полуночи (**MIDNIGHT**), войдите в здание, находящееся внутри ограды кладбища. Там вас будет ждать дух (**SPECTRE**), который возьмет у вас кость (**BONE**) и даст вам **CRYSTAL SHARD**.

Далее вновь сядьте на лебедя и летите к зданию, находящемуся возле дома с камнем силы (**SHRINE**). Это здание называется **FORBIDDEN KEEP**. Там будет находиться девушка, которая даст вам свиток (вход в здание на крыше). Затем опять садитесь на золотого лебедя и летите в **CITY OF MARHEIM** к старцу, восстанавливающему энергию вашего персонажа. Этот старец даст вам еще одну золотую статуэтку. Когда вы войдете в **FORBIDDEN KEEP** и поговорите с принцессой замка **MARHEIM** (девушка в здании - принцесса), вы перенесетесь в замок **MARHEIM**. Последняя статуэтка находится на верхней части этого огромного материка в замке близ дороги. Возьмите эту статуэтку, долетите с помощью лебедя до моста, перейдите его, и вы выйдете на дорогу.

После сбора всех пяти золотых статуэток в пустыне откроется затерянный город (**CITY OF AZAL**). Летите туда на золотом лебеде и возьмите в одном из зданий города цветок-розу (**ROSE**). Далее идите в свою родную деревню (**VILLAGE OF TAMBRY**) и поговорите со старейшиной. Он вам скажет, что нужно убить некроманта (**NECROMANCER**) и взять у него талисман, тогда вы спасете мир от сил ночи и тьмы. Доберитесь до ближайшего круга камней и телепортируйтесь в место под названием **BURNING WASTLE**. Далее идите вниз, пока не увидите горы (горы находятся на востоке, так что пользуйтесь картой **BIRD TOTEM**). Увидев горы, идите к их северному концу, где должен быть проход вовнутрь. Опасайтесь лавы. После того, как вы вошли внутрь гор, идите вниз. Дойдя до тупика, идите вправо и вниз, а затем влево. Вы пришли в цитадель смерти (**CITADEL OF DOOM**). Вход в цитадель преграждает лава. Подойдите к лаве и с помощью морской раковины вызовите морскую черепаху (если сразу не получится, попытайтесь вызвать снова). Когда черепаха появится, переплывите на ней через лаву ко входу в **CITADEL OF DOOM**. В этом замке вы встретитесь с некромантом.

Помимо него здесь обитают и другие опасные существа, и также опасен пол, по которому вы скользите - это очень мешает вам (чтобы притормаживать, нажимайте противоположное скольжению направление). Далее будет пол черного цвета (не спутайте черный пол с бездной), на котором управление перепутано: нажимаете влево - идете вправо, нажимаете вниз - идете вверх.

Если провалитесь в бездну, то сразу умрете. Некромант передвигается так же, как вы, и может стрелять так же, как вы, потому что он имеет такое же оружие, как у вас, и убить его можно только с помощью этого оружия. Получив достаточно ранений, он обронит талисман, но не умрет (он бессмертен). Возьмите талисман, и вы спасете весь мир от всей этой нечисти, - игра окончена!

Упрощенный вариант прохождения игры

Суть его заключается в том, что для прохождения игры необязательно брать следующие вещи: все пять золотых статуэток, золотое лассо, розу, солнечный камень и свиток, который дает вам принцесса в **FORBIDDEN KEEP**. Нужно лишь взять: **а)** морскую раковину; **б)** кость, чтобы обменять ее на **CRYSTAL SHARD**; **в)** магический жезл.

Дерзайте!

Некоторые дополнительные объяснения к игре

В игре могут появляться сообщения о действиях и желаниях вашего персонажа.

Когда персонаж хочет спать, то надо быстро искать ночлег: идите в таверну или в дом, где есть ковер или кровать. Встаньте на ковер или на кровать и дождитесь сообщения: если ваш герой не хочет спать, то вы можете идти дальше, продолжая свое путешествие; если ваш герой хочет спать, то он ляжет соответственно на кровать или на ковер и проспит некоторое время.

Когда ваш персонаж хочет есть, вы должны решить эту проблему, иначе после долгого путешествия с голодным желудком ваш герой начнет ходить то вкривь, то вкось, и энергия его начнет убывать, - вот что значит умереть от голода! Также могут высветиться сообщения о том, как вы героически убили врагов с помощью магии (**JADE SKULL**), либо с помощью вашего обычного оружия. Кроме всех сообщений, есть информация: о времени суток; о том можно ли применить данный предмет в данном месте; о том, что вы нашли.

Схема №1

Village of Tambry.

TAVERN - таверна

MAYOR - комната мэра деревни TAMBRY

▬▬ - двери

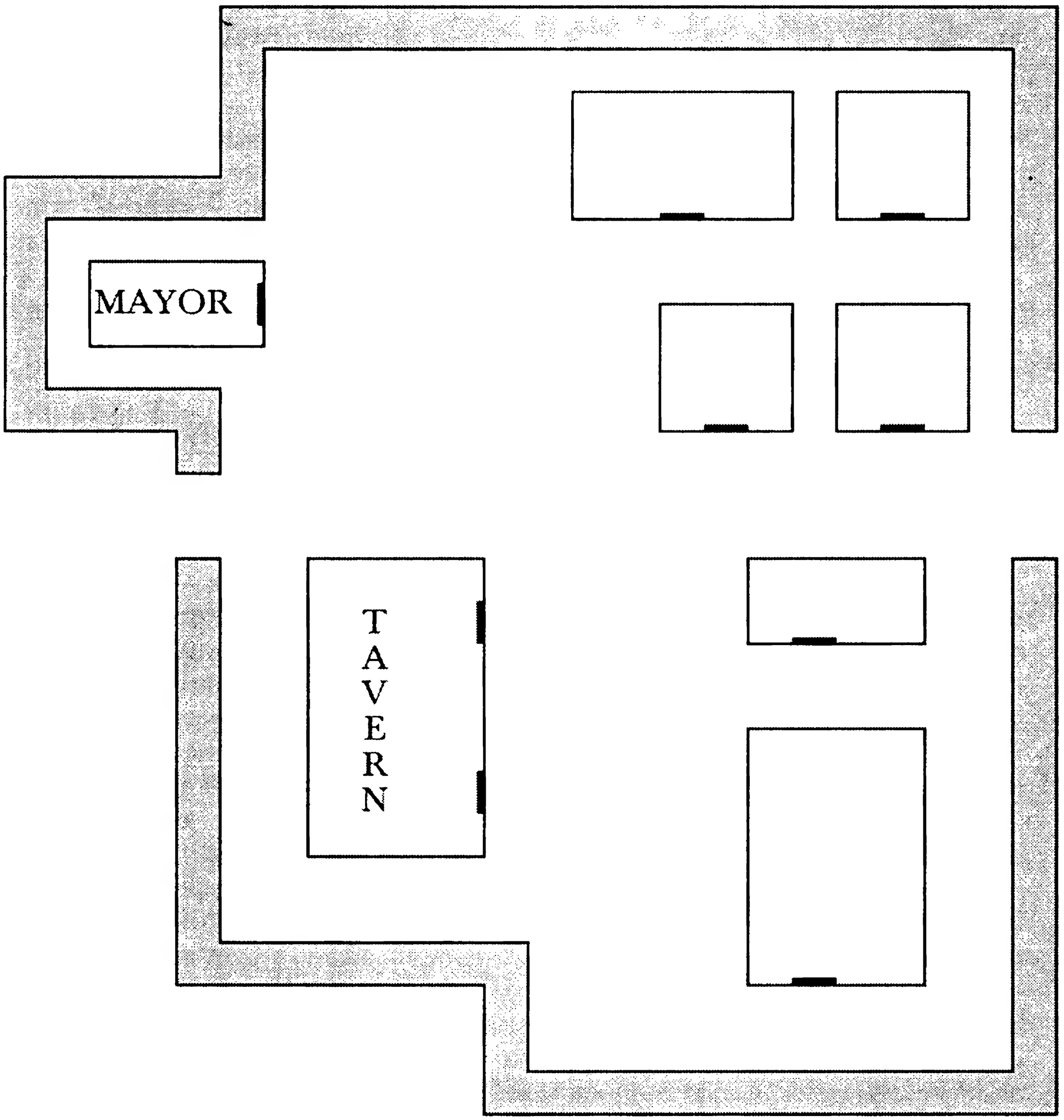


Схема №2

City of Marheim.

Все двери (▬) открываются серым ключом (Grey key), а ворта замка (⛨) - белым ключом (White key).

"Старец" после разговора с тобой восстанавливает твою энергию до максимума.

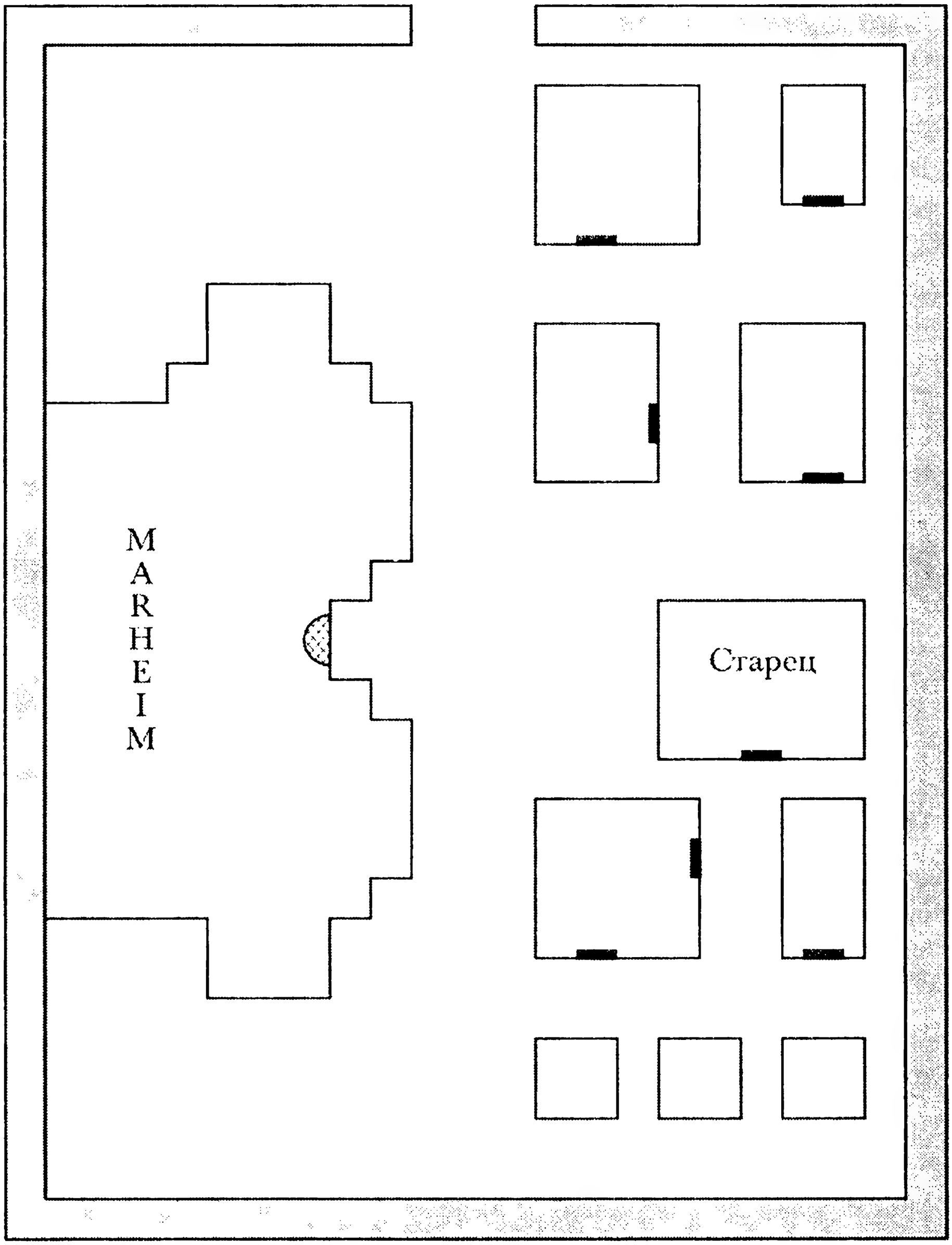


Схема №3

Tombs of Hemsath.

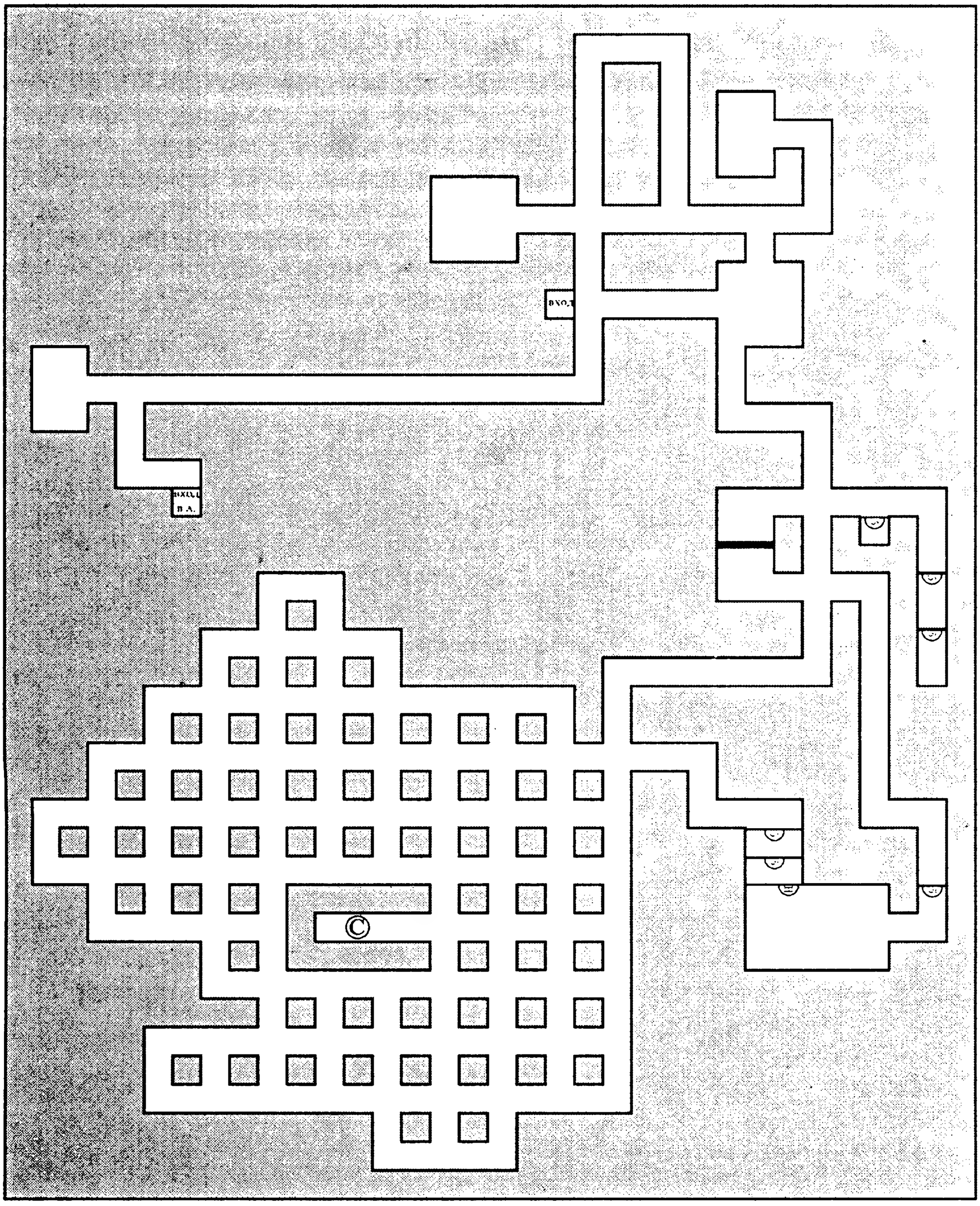


Схема №4 MAZE (лабиринт).

Основная часть TOMBS OF HEMSATH состоит из двух частей: из MAZE (лабиринта) и из второй части TOMBS OF HEMSATH.

ВХОД В Л. - Вход в лабиринт (Maze)

(I) - Золотые двери

(II) - Невидимые двери

(5) - Каменные двери

(G) - Золотая статуэтка (Golden Statue)

(B) - Кость (Bone)

(C) - Старец

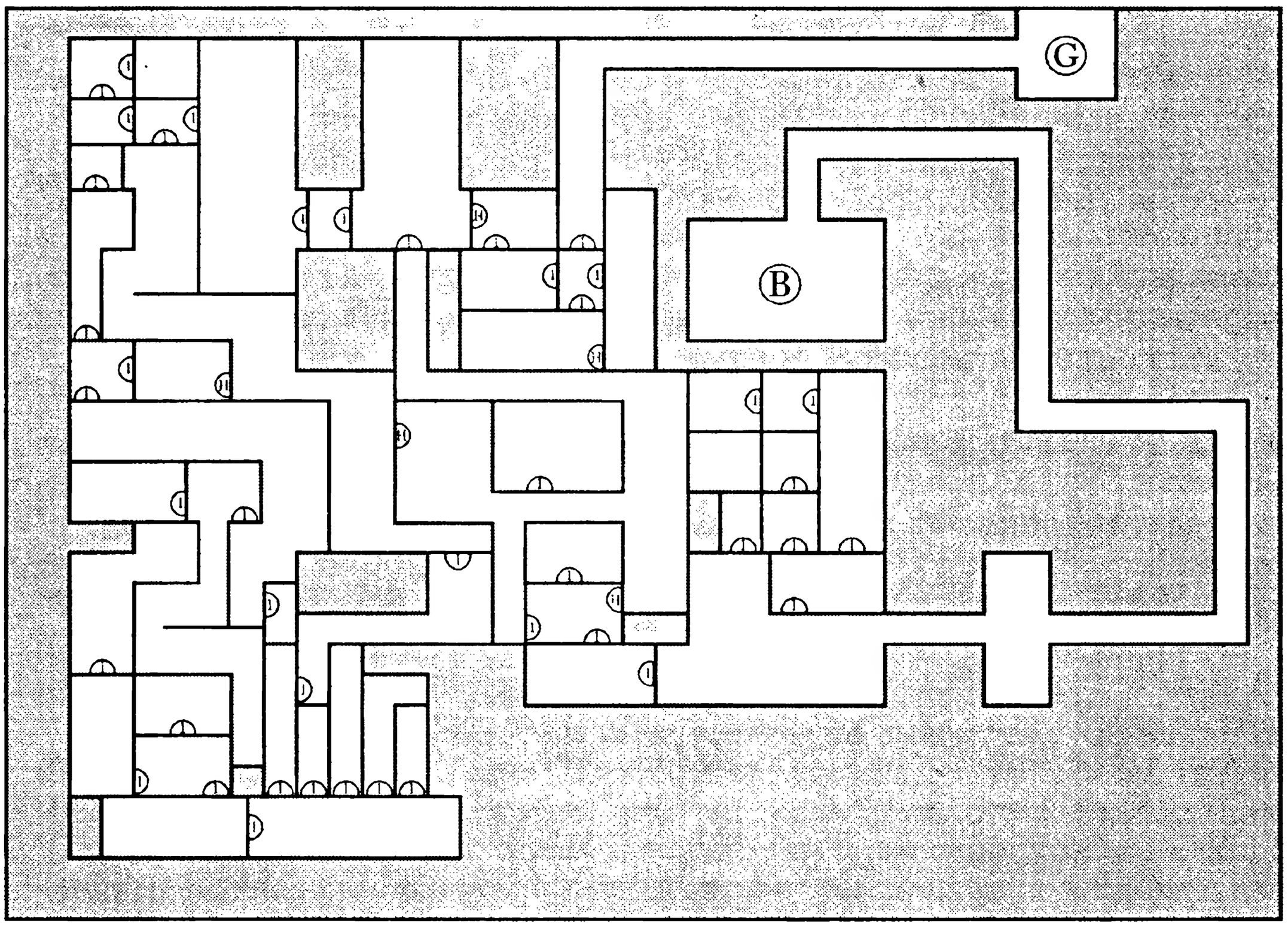


Схема №5

Cave of Gold Dragon.

Д - Дракон

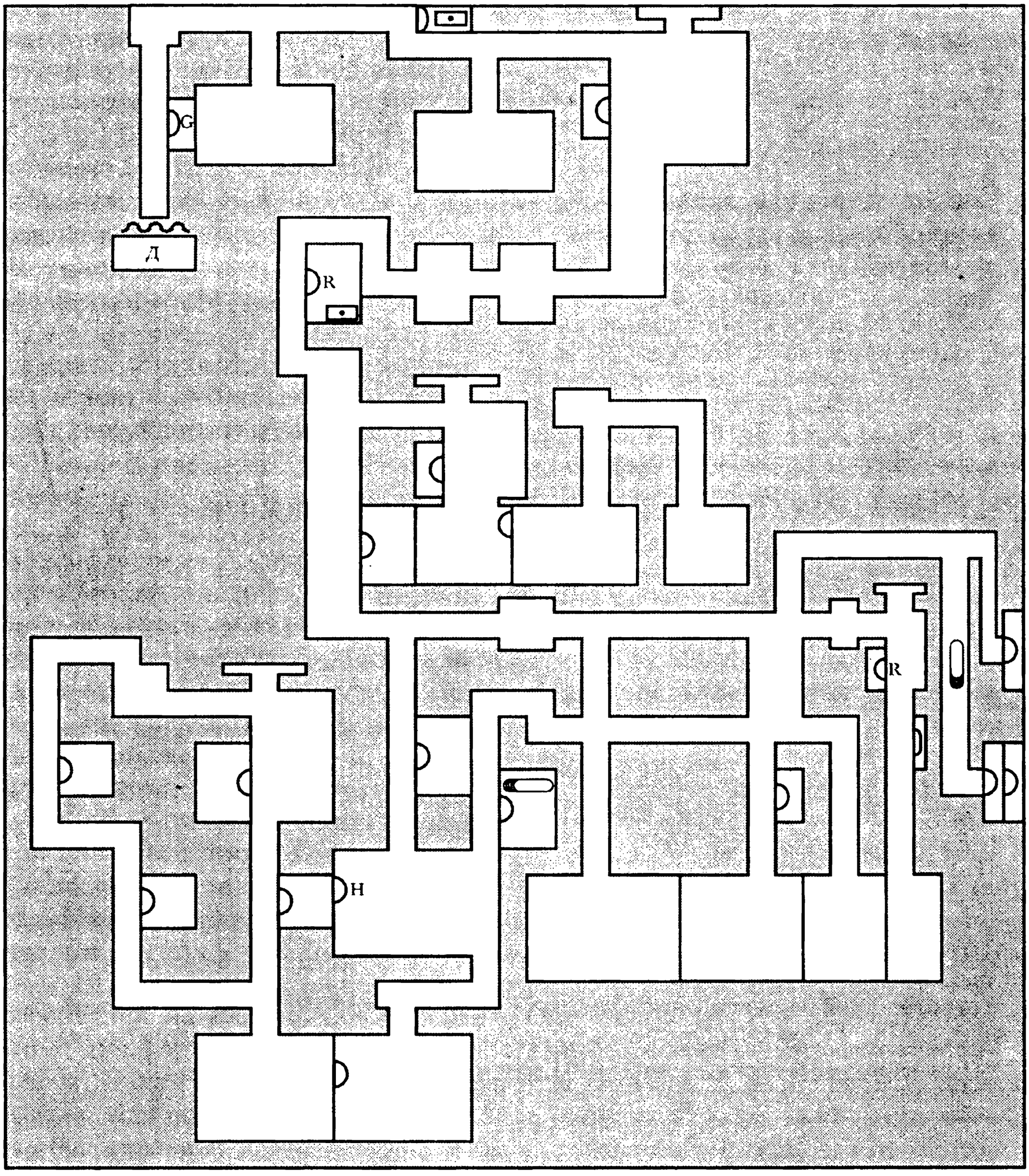
H - Невидимая дверь

R - Grey key

G - Red key

- Сундук

- Magic Wand



• FLASHBACK •

(ВОСПОМИНАНИЕ)

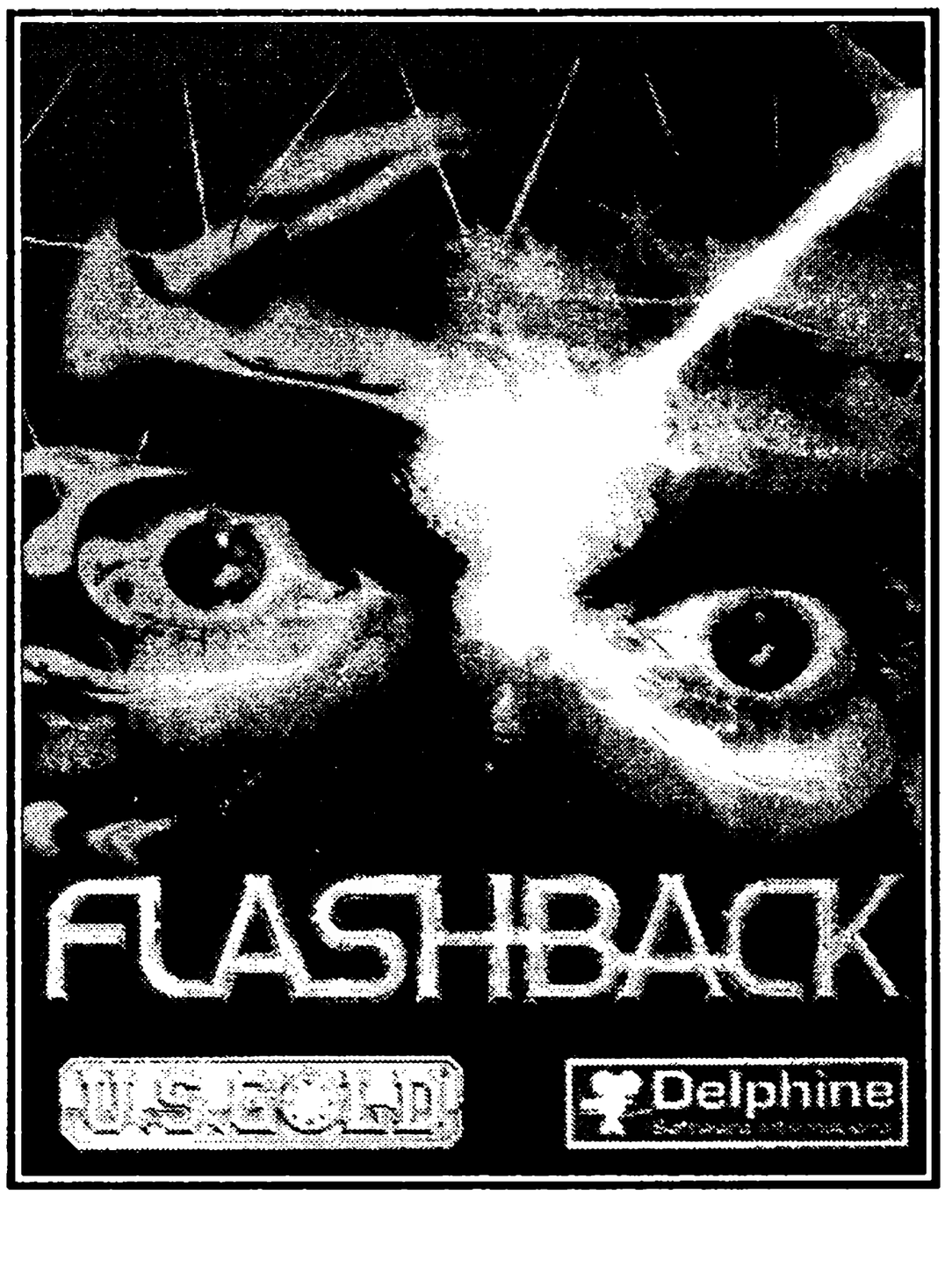
• US Gold • Количество игроков 1 • Приключения с элементами ролевой игры •
Рейтинг★★★★★★★★★★☆

Главный герой игры чрезвычайно подвижен, этим он напоминает героя из «Prince Of Percia», но сама игра больше похожа на «Another World», только покруче будет. Создатели игры, видимо, ярые поклонники фильмов с Арнольдом Шварцнеггером - в «Обратном кадре» есть явные заимствования из них. Вам стирают память, но вы успеваете записать послание самому себе и позже вместе со своей памятью заносите ее обратно в свой мозг («Вспомнить все»). На одном из этапов вы рискуете своей жизнью в шоу-игре будущего («Бегущий человек»). А один из ваших врагов похож на киборга Т-1000 («Терминатор-2»). Несмотря на банальный сюжет, это вполне стоящая игра. Она состоит из 7 этапов, у каждого из которых есть свой пароль.

Стратегия

Чтобы выжить в этой игре, вам необходимо в совершенстве **ОВЛАДЕТЬ КЛАВИШАМИ УПРАВЛЕНИЯ**. Потренируйтесь в разнообразных прыжках, пока не научитесь выполнять их с легкостью. Вам придется двигаться на последних этапах очень быстро, и у вас не будет времени на раздумья.

Есть 4 вида прыжков. **ПРЫЖОК ВВЕРХ** - нажатие клавиши ↑ на пульте. Если держать ↑, вы сможете взобраться на уступ, который выше. Можно **ПРЫГНУТЬ НА ДВА ШАГА ВПЕРЕД** - нажмите и держите клавишу **A** и нажмите ↑. Это пригодится, когда будете прыгать с уступа на уступ или перепрыгивать мины. Чтобы совершить **БОЛЬШОЙ ПРЫЖОК**, необходимо пробежать несколько шагов, затем нажать . Последний прыжок самый сложный: если есть возможность пробежать по крайней мере 4 шага, бегите и **ПРЫГАЙТЕ НА УСТУП ВЫШЕ**. Для этого не отпускайте клавишу **A** и нажмите на пульте клавишу направления, в котором хотите бежать, затем отпустите ее, но клавишу **A** продолжайте держать. Если вы ухватились за уступ, вы можете висеть на нем сколь угодно долго, пока не отпустите клавишу **A**. Чтобы забраться на него, нажмите ↑, а чтобы упасть вниз, просто отпустите клавишу **A**.



Чтобы воспользоваться предметом, вы должны выбрать его в своем каталоге (вызывается нажатием клавиши «**Start**»), потом нажать клавишу **B**. На втором этапе вы добавите к своему боевому арсеналу **СИЛОВОЕ ПОЛЕ** (**FORCE FIELD**). Пока вы не пользуетесь другими предметами, держите силовое поле включенным, так вам не придется прикладывать особых усилий, чтобы задействовать его. Быстро нажав **A** и **B**, вы легко включите силовое поле на время своей стрельбы. Силовое поле появляется только на короткое время, поэтому старайтесь задействовать его, когда

пули летят в вас.

Более серьезным средством вашей защиты является **ЩИТ** (**SHIELD**). Вы владеете им с самого начала игры и сохраняете до конца. Он может спасти вас от четырех попаданий, прежде чем станет бесполезен (его защитная энергия упадет до нулевой отметки), тогда следующая пуля оборвет вашу жизнь. Но щит не спасает вас от падений с большой высоты. В случае гибели вам придется либо начать этот этап сначала, использовав пароль, либо вернуться к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ** (**SAVE PUMP**). Поэтому важно, конечно, чтобы в вас не попадали, но куда важнее перезаряжать свой щит где только возможно. Для этой цели и предназначены **ГЕНЕРАТОРЫ ЭНЕРГИИ** (**ENERGY GENERATORS**), которые есть на каждом из этапов игры. Запоминайте их местоположения, чтобы, когда снизится сопротивляемость вашего щита, вы всегда могли вернуться к ним.

Этап 1: Планета Титан

Это прекрасный уровень для получения **НАЧАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ**. Он также идеально подходит для того, чтобы научиться решать головоломки, которые во множестве будут встречаться вам на протяжении всей игры. Важно запомнить следующее: всегда есть способ, которым можно преодолеть любое препятствие и открыть любую дверь, так что, столкнувшись с какой-либо проблемой, подумайте, как те предметы, что есть в вашем каталоге, могут вам помочь, или хорошенько осмотритесь вокруг - ключ к решению проблемы должен быть где-то рядом.

ДРОНО-РОБОТ (**DRONE ROBOT**) выпускает антенну, которая улавливает ваше присутствие и дает роботу сигнал к саморазрушению. Антенна также может стрелять в вас. Если вы находитесь в непосредственной близости от робота и он взрывается, вы получаете одну пробоину в своем щите. 2 наилучших способа борьбы с роботами заключаются в следующем: либо вы, оставаясь на расстоянии, приседаете и стреляете в антенну, когда она поднимется, либо просто проноситесь мимо робота на полной скорости.

После первой комнаты отправляйтесь вниз (вы можете или спрыгнуть, или, стоя на краю уступа, развернуться и начать аккуратно спускаться вниз, для чего нужно нажать **A** и ↓ на пульте). Возьмите **ГОЛОКУБ** (**HOLOCUBE**), выберите его в своем каталоге (нажмите «**Start**») и включите его (клавиша **B**). Заберитесь на верхний уступ первой комнаты. Бегите направо (чтобы бежать, держите нажатой клавишу **A**) в следующую комнату и прыгайте через яму (держите нажатой клавишу ↑, когда выбегаете из первой комнаты и вбегаете во вторую). Оказавшись в следующей комнате, прыгайте вниз. Еще ниже находятся дверь и охранник. Дверь должна быть открыта. Если же нет, вам надо вернуться назад и взять голокуб, который потом следует поместить между датчиками двери. Нажмите **C**, чтобы вытащить пистолет (ох, и ловко вы это делаете!), затем шагните с уступа, прицельтесь и убейте охранника. Идите налево в дверь и прыгайте в следующую комнату. Будьте готовы к тому, что вас ожидает.

Вам предстоит встретиться с охранником и двумя дроно-роботами. Прежде чем прыгнуть к ним и вступить с ними в схватку, идите налево, в следующую комнату, встаньте рядом с левой стеной и нажмите клавишу Вверх, чтобы взобраться на уступ. Поднявшись туда, присядьте и поднимите **10 КРЕДИТОК** (**10 CREDITS**). Прыгайте вниз и отправляйтесь в комнату справа. Совершенно необязательно вступать в схватку с дроном, который находится прямо под вами, тем более что с ним тяжело сражаться на узкой платформе, поэтому прыгайте еще ниже и, сбежав по правому уступу, падайте на землю. Вытащите пистолет, повернитесь налево, присядьте и убейте робота. Спрячьте пистолет и бегите налево, в следующую комнату. Лезьте наверх и достаньте пистолет.

Идите вправо, чтобы появиться за спиной охранника в следующей комнате. Вы находитесь слишком близко к нему, чтобы его застрелить, поэтому вытаскивайте пистолет и бейте его рукояткой пистолета (клавиша **A**). Возьмите **КАРТРИДЖ** (**CARTRIDGE**). Идите налево, в следующую комнату, прыгайте вниз, идите направо в следующую комнату и прыгайте вниз.

Теперь вы находитесь на высоком уступе. Под вами - охранник. Встаньте на самый край, повернувшись налево, затем нажмите и держите клавишу A и нажимайте ↑, чтобы допрыгнуть до маленького уступа напротив. Повернитесь направо и карабкайтесь вниз. Достаньте пистолет, спрыгивайте вниз и убивайте охранника. Отправляйтесь направо в следующую комнату. Не дотрагивайтесь до **СВЕТЯЩЕЙСЯ ЗЕЛЕНОЙ СТЕНЫ**, иначе вам не поздоровится. Заберитесь на платформу и спуститесь оттуда с правой стороны. Идите направо в соседнюю комнату. Внимательно осмотрите пол. Вы увидите **ВСПОЛОХИ ЭНЕРГИИ**, которые убьют вас, если вы на них наступите. Встав перед первым, нажмите и держите клавишу A, затем нажмите ↑, чтобы перепрыгнуть его. Подъемник точно почувствует ваше приближение и опустится вниз. Подпрыгивайте и залезайте на него. Подойдите к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**. Выберите в каталоге щит, нажмите и держите **B**, чтобы поместить его в генератор. Потом выберите картридж и держите клавишу **B** нажатой, чтобы поместить его в генератор. Затем бегите налево, спрыгивайте с подъемника, перепрыгивайте через всполохи и идите как можно дальше влево, пока не обнаружите **КАРТРИДЖНЫЙ ЗАМОК** (**CARTRIDGE LOCK**). Воспользуйтесь картриджем, чтобы открыть его, затем быстро приседайте и стреляйте, чтобы уничтожить дроно-робота. Идите налево, в соседнюю комнату, спрыгивайте на землю и прыгайте через всполох энергии. Встаньте на подъемник в центре комнаты, нажмите и держите клавишу A, одновременно нажимая ↑, чтобы подняться на нем.

Идите налево, в соседнюю комнату. Забирайтесь наверх, потом еще раз наверх, налево и прыгайте вниз, там найдете **КАМЕНЬ** (**STONE**). Забирайтесь обратно на самый верхний уступ и бросайте камень вправо. Он включит подъемник у левой стены. Подойдите к подъемнику и поднимите **ТЕЛЕПОРТАТОР** (**TELEPORTER**). Идите направо и подберите камень. Возвращайтесь назад и падайте вниз, затем спускайтесь на подъемнике. Наконец-то, **СОХРАНИТЕЛЬ!** Подойдите к левому краю подъемника, спрыгните с него и бегите к **СОХРАНИТЕЛЮ**. И сохраняйтесь, сохраняйтесь, сохраняйтесь!

Помните, где находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**? Возвращайтесь к нему (далеко вправо). Поднимитесь на подъемнике, затем идите налево, в соседнюю комнату, одновременно доставая свой пистолет. Чтобы убить охранника, вам нужно выстрелить как можно быстрее. Забирайтесь наверх. Прыгайте через яму налево, затем прыгайте обратно, чтобы избежать включения сенсора, который опустит подъемник к центральной платформе. Заберитесь на нее и подойдите к ее правому краю - подъемник поедет вниз. Перепрыгните через датчики, чтобы подъемник не поехал обратно наверх. Лезьте (или поезжайте на подъемнике) наверх и отправляйтесь в соседнюю комнату. Внизу вы увидите **РАНЕНОГО ЧЕЛОВЕКА**. Подойдите к нему (чтобы поговорить с ним, нажмите **A**). Дайте ему телепортатор. Возьмите **ИДЕНТИФИКАЦИОННУЮ КАРТОЧКУ** (**ID CARD**). Забирайтесь обратно наверх и идите к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**. Подзарядите щит, если необходимо. Затем возвращайтесь к **СОХРАНИТЕЛЮ** и сохранитесь.

Карабкайтесь вниз, в следующую комнату (или падайте вниз - это безопасней!). Вставьте идентификационную карточку в **ЗАМОК ДЛЯ КАРТЫ** (**CARD LOCK**). Прыгайте вниз и стреляйте в охранника. Спускайтесь вниз в следующую комнату, прыгайте, потом спускайтесь еще ниже. Бросайте камень как можно дальше вправо, чтобы привлечь внимание охранников, потом прыгайте вниз и стреляйте в них. При появлении лазерного луча, падайте вниз и, сгруппировавшись, катитесь вправо, чтобы избежать попадания в голову (!). Продолжайте катиться в соседнюю комнату до самой стены. Заберитесь по ней и поговорите с человеком.

Ого, здесь куча кредиток! Самое время подобрать несколько. Возвращайтесь к **СОХРАНИТЕЛЮ**. Идите направо через комнату и спускайтесь в соседнюю. Забирайтесь на центральный уступ, вытаскивайте пистолет и падайте. Застрелите охранников. Воспользуйтесь **ГЕНЕРАТОРОМ ЭНЕРГИИ**, чтобы подзарядить щит. Отправляйтесь направо, взбирайтесь наверх и нажимайте **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ** (**SWITCH**). Перепрыгните через сенсор, чтобы не включить светящуюся зеленую стену. Направляйтесь вправо в соседнюю комнату и с колена убейте дрона-робота.

Падайте вниз и убейте охранника. Подберите **КРЕДИТКИ**, которые лежат в центре комнаты. Идите в соседнюю. Забирайтесь на центральную платформу и поднимите **КЛЮЧ** (**KEY**). Спрыгните вправо и соберите **КРЕДИТКИ**. Идите направо в соседнюю комнату, застрелите охранника. Заберитесь наверх к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**. Осмотритесь вокруг и найдете еще несколько **КРЕДИТОК**. (У вас их должно быть уже достаточно!) Отправляйтесь в левую комнату. Присядьте и перекатитесь через центральный уступ. Не забудьте сохраниться. Потом отправляйтесь вниз и направо. Там вы снова встретитесь со стариком. Купите у него **РЕМЕНЬ** (**G-BELT**). Наденьте его и падайте в яму. Вот и конец этапа!

Этап 2: Новый Вашинггон

Это самый продолжительный этап в игре! Отправляйтесь направо в соседнюю комнату, повернитесь влево и карабкайтесь вниз. Прыгайте, потом поднимайтесь на подъемнике. Поднимитесь на правый уступ. Отойдите как можно дальше вправо, разбегитесь и бегите влево, прыгайте и хватайтесь за уступ наверху (не отпуская клавишу **A**, нажмите в момент прыжка ←) Отправляйтесь в соседнюю комнату слева и забирайтесь наверх. Теперь - направо. В следующей комнате вас ждет серьезное испытание. Опустившись на колено, стреляйте в **ДВУХ ПАРЯЩИХ В ВОЗДУХЕ ОХРАННИКОВ**, затем быстро поднимайтесь и снова стреляйте, иначе вам с ними не справиться. Поговорите со своим старым другом **ЯНОМ**. Присядьте на стул. (Прекрасная сцена! Сделано гораздо лучше, чем концовки большинства игр!) Вы получите **СИЛОВОЕ ПОЛЕ**. Включите и всегда держите его включенным, если, конечно, больше ничем из каталога не пользуетесь. В этом случае единственное, что вам нужно будет сделать, чтобы создать вокруг себя силовое поле, это нажать клавишу **B**. На мгновение оно защитит вас от вражеского огня. Энергия поля не истощается, поэтому вы можете пользоваться им сколько хотите.

Идите направо в соседнюю комнату. Подойдите прямо к пропасти, повернитесь налево и спускайтесь вниз. Падайте, вытаскивайте пистолет и стреляйте в охранника. Возьмите **ВЗРЫВАТЕЛЬ** (**FUSE**). Лезьте наверх. Разбегитесь и прыгайте влево, хватайтесь за уступ наверху и залезайте на него. Выберите в своем каталоге взрыватель и подведите его к переключателю. Нажмите переключатель и поднимитесь на подъемнике. Пройдите влево и нажмите переключатель. Поднимитесь на подъемнике. По завершении игры остается абсолютно непонятным, какие цели преследует этот человек, но каждый раз, встречаясь с вами, он говорит: «Доброе утро!» Идите налево в следующую комнату и поговорите с человеком на **ПРОПУСКНОМ ПУНКТЕ** (**CHECKPOINT**), чтобы получить **КАРТУ** (**MAP**). Включите подъемник и опуститесь на нем. Чтобы воспользоваться метро, вам надо встать справа от барьера безопасности и нажать клавишу **A**, когда появится поезд. Вас доставят на следующую станцию сабвея. Последовательность станций указана у вас на карте. Нажмите **A**, когда доберетесь до станции **АМЕРИКА**.

Отправляйтесь на подъемнике наверх, потом пересядьте на другой, для этого нажмите на переключатель, и поднимайтесь еще выше. Идите как можно дальше направо, чтобы обмануть сенсор, и вызовите подъемник. Отправляйтесь налево в бар и потолкуйте с барменом. Потом - направо и поговорите с **ДЖЕКОМ**. А вы еще думали, что 500 кредиток за ремень это слишком круто!

Спускайтесь обратно в метро и отправляйтесь в **АФРИКУ**. Поднимитесь на двух подъемниках и сверните налево, к **АДМИНИСТРАТИВНОМУ ЦЕНТРУ**. Поговорите с типом, который окажется справа. Поднимитесь и поговорите с людьми в окнах **A**, **C** и, наконец, **B**. С боссом разговаривайте вежливо. Отдайте ему свою идентификационную карточку, чтобы получить **РАЗРЕШЕНИЕ НА РАБОТУ**. Потом возвращайтесь в сабвей и поезжайте в **ЕВРОПУ**.

Поднимитесь на двух подъемниках и идите налево. Вы можете сфотографироваться, вставив свою кредитную карточку в щель для монет, но полученные снимки вам в дальнейшем не понадобятся Пройдя еще немного влево, вы найдете **АГЕНТСТВО ПО НАЙМУ**. Побеседуйте с мужчиной, потом идите налево к **СПИСКУ ПРЕДЛАГАЕМЫХ РАБОТ**.

Поручение 1 (доставка пакета):

Воспользуйтесь своим разрешением, чтобы получить работу. Опуститесь на подъемнике, зарядите щит и сохранитесь. Отправляйтесь в **АЗИЮ**.

Поднимитесь на последний этаж и идите вправо в **ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНТСТВО**. Поговорите с дамой в будке и получите пакет. Спускайтесь в сабвей и отправляйтесь в **АФРИКУ**. Когда вы появитесь на последнем этаже, на вас набросится охранник. Будьте готовы к этому. Идите направо, найдите агента по туризму и отдайте ему пакет. Возвращайтесь в агентство по найму (**ЕВРОПА**) и получите следующее поручение.

Поручение 2 (сопровождение очень важной персоны (ОВП):

Предъявите разрешение на работу и примите поручение, потом зарядите щит и сохранитесь. Отправляйтесь в **АФРИКУ** и поднимитесь на подъемнике до **ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЫ 2**. Идите налево. Прыгайте направо и поднимайтесь на подъемнике за **ОВП**. Идите направо в соседнюю комнату. **ОВП** может уйти, но вы не обращайте внимания. Заберитесь на самый верх справа, потом спрыгивайте вниз (таким образом обманете двери). Идите направо в соседнюю комнату, забирайтесь наверх, перепрыгните мину. Повисните на правом уступе и падайте. Пройдите влево через 2 комнаты, найдите **ОВП** и приведите его к этому месту. Спуститесь на подъемнике. Заберитесь на самый верх, затем прыгайте вниз и стреляйте в охранника. Поднимите **КЛЮЧ** (**KEY**). Перелезьте через стену слева и воспользуйтесь ключом, чтобы открыть **ЗАМОК** (**KEY LOCK**). Идите в соседнюю комнату слева и будьте готовы выстрелить в охранника. Падайте вниз и отправляйтесь в комнату слева. Пройдите влево и залезьте на верхний уступ. Стоя на нем, быстро стреляйте в приближающуюся к вам сферу. Отпрыгните вправо и забирайтесь наверх, чтобы уничтожить вторую сферу. Идите налево и ищите **КЛЮЧ**, затем спускайтесь и уходите вправо. Дойдя до запертой на **ЗАМОК** двери, откройте ее ключом. За дверью вы найдете **ОВП**. Идите в комнату слева и опуститесь на подъемнике. Это **ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР**. Идите налево. Когда **ОВП** узнает это место, вы будете тут же переброшены в агентство по найму. Восстановите щит, сохранитесь и можете браться за следующую работу.

Поручение 3 (ликвидация киборга):

Готовьтесь к неожиданностям! Отправляйтесь направо через две комнаты и найдите там человека. Покажите ему фотографию киборга. Он направит вас в бар. Спускайтесь в сабвей и отправляйтесь в **АМЕРИКУ**. Поднимайтесь на последний этаж и идите налево в **БАР**. Поговорите с человеком, который находится у левой стены бара, и покажите ему фото. Он направит вас в **ЗАПРЕТНУЮ ЗОНУ 1** (она расположена чуть ниже). Спуститесь вниз на двух подъемниках и поговорите с **ПОЛИЦЕЙСКИМ**. Вернитесь в бар. Пройдите налево в смежную комнату, но будьте наготове - вы будете атакованы сзади (справа) мутантом. Поговорите с мужчиной. Отправляйтесь назад, в **ЗАПРЕТНУЮ ЗОНУ 1** и застрелите полицейского (эй, не мы придумали эту игру! Мы в нее только играем!). Полицейский воспарит в воздух после первого выстрела, поэтому будьте готовы подняться и выстрелить еще раз. Поднимите **КЛЮЧ**. Вернитесь в бар и пройдите одну комнату влево, там найдете **ЗАМОК**. Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть люк в полу. Спускайтесь туда и сохранитесь. Потом спуститесь на один этаж и перепрыгните через пролет, который справа, затем идите в правую соседнюю комнату, присядьте и стреляйте в правую стену. Два охранника, один за другим, выбегут прямо под ваши пули, затем убегут обратно, потом появятся вновь, и так будут бегать до тех пор, пока вы их не убьете. Вы будете перемещеныобратно в агенство по найму. Восстановите щит и сохранитесь. Воспользуйтесь разрешением на работу, чтобы получить следущее поручение.

Поручение 4 (замена карты в генераторе мощности):

Выполнение этого поручения не составит для вас особой сложности, если, конечно, вы хорошо овладели клавишами управления. Вы должны добраться до генератора мощности не более чем за 90 секунд. При хорошей скорости бега вы можете достичь цели своего назначения секунд за 75, но вам достаточно трудно будет найти место для карты и, вполне возможно, что оставшиеся 15 секунд вам совсем не помешают. К тому же, у вас есть возможность сохраниться перед марш-броском, так что не волнуйтесь. **ТЕЛЕПОРТАТОР** находится в агентстве по найму (такая голубая штучка на потолке) справа от **СОХРАНИТЕЛЯ** и **ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ**. Встаньте под ним и приступайте к делу. Взберитесь на стену и быстро бегите направо (держите клавишу **A**) через следующую комнату. Нажмите и держите клавишу ↑, когда выходите из второй комнаты, чтобы перепрыгнуть через опасные всполохи энергии на полу в третьей комнате. Не отпуская **A**, нажимайте опять ↑, чтобы перепрыгнуть через следующий пролет. Бегите вправо до упора, нажимайте переключатель, прыгайте вниз и бегите налево. Перекатитесь, чтобы избежать опасности, поджидающей вас на пороге следующей комнаты. Перелезьте через стену, перепрыгните яму и перекатитесь под следующим препятствием. Опуститесь на подъемнике, затем еще на одном. Бегите направо и прыгайте через яму в следующую комнату. Когда вбегаете в соседнюю комнату, держите клавишу **A**. Тогда вы прыгнете вверх и схватитесь за верхний уступ, который включает подъемник, находящийся внизу, Дождитесь, пока он поднимется до самого верха, затем спуститесь на нем вниз. Бегите направо, к генератору (вся эта зона отмечена словом «терминал»). Возьмите из каталога карту. Место для нее - щель справа от основания генератора. Вставьте ее туда. Восстановите энергию своего щита, сохранитесь, затем воспользуйтесь своим разрешением, чтобы получить следующую работу.

Поручение 5 (уничтожение мутантов):

Пройдите 3 комнаты влево и отправляйтесь вниз на подъемнике к **ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЕ 3**. Войдите в комнату и сохранитесь. Прыгайте вниз и стреляйте в мутантов (если вам удастся их убить, а самому не пострадать, вам, возможно, захочется вскарабкаться наверх и сохраниться снова). Прыгайте на левый уступ и спускайтесь вниз. Падайте и стреляйте в мутанта. Прыгайте еще ниже. Воспользуйтесь своим силовым полем, чтобы отбить первую пулю мутанта, затем застрелите его. Подберите **КЛЮЧ** у его ног и прыгайте вниз в следующую комнату. Убейте мутантов. Дальше - налево. Откройте ключом вторую дверь и продолжайте двигаться влево. Поднимите **КАМЕНЬ** и бросьте его в датчик слева от себя, заберитесь на уступ, включите силовое поле и застрелите мутанта. В соседней комнате мутант сидит на дальней левой стене, так что будьте готовы, как только войдете, стрелять и использовать силовое поле. Отправляйтесь направо. Встаньте в центре комнаты и бегите влево; выбегая из комнаты, нажмите и держите клавишу ↑ на пульте, чтобы совершить прыжок. Приземлившись, сразу приседайте и стреляйте влево. Перепрыгните через **МИНУ** (**MINE**) и лезьте на левую стену, чтобы добраться до сенсора. Спускайтесь обратно и идите в следующую комнату. Падайте и стреляйте в мутанта. Лезьте обратно. Приседайте под лучом лазерной пушки. Идите в соседнюю комнату (безопаснее будет, если вы туда вкатитесь). Присядьте и приготовьтесь застрелить **ЛЕВИТИРУЮЩЕГО ОХРАННИКА**, затем выпрямитесь, чтобы прикончить его (воспользуйтесь своим силовым полем!). Пройдите к нижнему правому углу и поднимите **100 КРЕДИТОК** и **КЛЮЧ**. Отправляйтесь обратно на самый верх (не забывайте про лазерную пушку). Идите вниз и направо, затем спускайтесь в следующую комнату и вступите в схватку с очередным **ОХРАННИКОМ**. Отправляйтесь к правому нижнему углу и воспользуйтесь **КЛЮЧОМ**, чтобы открыть **ЗАМОК**, но будьте готовы развернуться и очень быстро выстрелить в сферу. Если сфера подобралась слишком близко к вам, вы можете пригнуться и перекатиться под ней, затем развернуться и расстрелять ее. Уберите пистолет, и вы тут же окажетесь в агентстве по найму. Зарядите щит и сохранитесь.

Теперь вы должны получить документы. Из агентства идите направо к подъемнику, но не упадите в его шахту! Дождитесь, пока он поднимется, затем спускайтесь в метро. Отправляйтесь в **АМЕРИКУ** и поднимайтесь на последний этаж. Идите направо, найдите **ДЖЕКА** (подделывателя документов). Возьмите у него свои бумаги и возвращайтесь в **ЕВРОПУ**. Поднимитесь наверх и найдите человека, который сидит за столом под вывеской «**БАШНЯ СМЕРТИ**». Отдайте ему свои бумаги. Согласитесь, это было легко.

Этап 3: Башня Смерти

Это, наверное, самый легкий этап, лишь кое-где вас подстерегают неприятности. Башня имеет форму пирамиды, поэтому взбираться на нее легко. **НАИБОЛЕЕ ВАЖНАЯ ВЕЩЬ, КОТОРУЮ СЛЕДУЕТ ЗАПОМНИТЬ**: сферы всегда будут находиться на уровне ваших глаз. Вы можете, опустившись на колено, спокойно сражаться с другими врагами. Сферы будут лишь проплывать у вас над головой. Как только они удалятся от вас, вставайте и стреляйте. **ПОМНИТЕ ТАКЖЕ**, что если встать у стены лицом к центру и опуститься на колено, враги будут сами выбегать под ваши пули.

Уровень 8:

Входя в комнату, будьте готовы к стрельбе! Пройдите вправо 3 комнаты, чтобы найти подъемник, затем нажмите переключатель в центре пола, чтобы открылась дверь с правой стороны подъемника. Идите налево, пока вы не выйдете к комнате с подъемником с другой стороны, затем поднимайтесь на подъемнике наверх.

Уровень 7:

Подъемник; ведущий на уровень 6, находится в правой стороне, но подход к нему преграждает стена. Продолжайте идти влево, пока не доберетесь до двух дверей в левом нижнем углу (здесь же находится **СОХРАНИТЕЛЬ**, которым можно воспользоваться!). Уничтожьте сферы в комнате справа, чтобы открыть 2 двери, ведущие к подъемнику.

Уровень 6:

Сразу же карабкайтесь на правую стену и идите вправо, чтобы нажать выключатель, затем идите налево, пока не доберетесь до подъемника. В соседней комнате слева находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**, к которому, возможно, вам захочется вернуться прежде, чем отправиться на уровень 5. (**СОХРАНИТЕЛЬ** находится около подъемника на уровне 7.)

Уровень 5:

Перекатитесь по тоннелю влево и продолжайте идти влево, пока не увидите подъемник. В комнате слева от подъемника находится **СОХРАНИТЕЛЬ**. Комната слева от **СОХРАНИТЕЛЯ** весьма коварна: на полу лежат три мины. С верхнего правого уступа прыгайте влево и не отпускайте клавишу **A**, чтобы уцепиться за уступ внизу, затем падайте и прыгайте влево. Взберитесь наверх и прыгайте влево, чтобы обмануть мину на потолке, затем прыгайте вправо, поднимайтесь обратно и с разбега прыгайте влево на самый верхний левый уступ. Двумя комнатами левее вас ждет засада из двух охранников. Спуститесь на нижний этаж и бегите к правой стороне комнаты, затем повернитесь налево, присядьте и стреляйте в охранников. Видите, не так все плохо.

Уровень 4:

Чем выше вы поднимаетесь, тем меньше становятся размеры уровней. И это облегчает вам

задачу. Теперь вам нужно идти вправо, чтобы выйти к подъемнику с другой стороны. В первой комнате справа вы должны взобраться на стену и выстрелом уничтожить сферу, потом сбить с ног охранника. После чего падайте вниз и прикончите его. Нажмите переключатель: наверху откроется дверь. Потом взбирайтесь налево и с разбега прыгайте вправо. Оказавшись в следующей комнате, дождитесь пока охранники не подорвутся на мине. В комнате находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Воспользуйтесь им.

Уровень 3:

Он вмещает в себя три этажа, которые тянутся вдоль всего уровня. Идите до самого конца вправо или влево, чтобы взобраться наверх, или спуститься вниз. Стойте на подъемнике и отстреливайте появляющихся охранников. Затем идите направо и взбирайтесь вверх, к **СОХРАНИТЕЛЮ**. Уничтожьте сферу и двух охранников, затем сохранитесь. Заберитесь на верхний этаж и уничтожьте сферу, потом ждите, пока не появится следующая, и расстреляйте ее. Пройдите налево через две комнаты и увидите подъемник. Поднимайтесь.

Уровень 2:

Присядьте и застрелите охранника, потом откатитесь от сферы, прежде чем встать и расстрелять ее. Нажмите переключатель, затем спуститесь на пол, чтобы места для схватки с охранником было побольше.

Уровень 1:

Чтобы расправиться с последним охранником, вам потребуется 8 выстрелов. Теперь вы отправляетесь на планету **ЗЕМЛЯ**.

Этап 4: Земля

Поначалу вам будет нелегко, потом легче. Спуститесь на подъемнике вниз. Покажите свои документы человеку. Войдите в комнату слева. Подъемник вас доставит наверх, и вам придется сразиться с парящим в воздухе охранником. Как только войдете в соседнюю (слева) комнату, приседайте и стреляйте, чтобы уничтожить дроно-робота и еще одного левитирующего охранника. Падайте вниз и откатитесь от очередного дроно-робота, затем разверните и стреляйте. Далее будет трудно: подъемник доставит вас в следующую комнату, где вы будете атакованы **ДВУМЯ СФЕРАМИ, ЛЕВИТИРУЮЩИМ ОХРАННИКОМ И ДРОНО-РОБОТОМ** одновременно! Помните, что сферы не смогут причинить вам вреда, если вы присядете во время схватки с роботом и охранником. Взберитесь на уступ справа и ищите **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Подзарядите щит. Идите налево, карабкайтесь вниз, затем вправо и вступайте в схватку с левитирующим охранником. Карабкайтесь и идите вправо, пока не столкнетесь с еще двумя левитирующими охранниками и дроно-роботом. Потом направо, где вас ждут еще два левитирующих охранника, сфера и дроно-робот. Если вы упадете в голубую яму, вы обнаружите, что за шестом прячется сфера. Бороться с ней тяжело, поэтому перепрыгивайте яму, идите влево и нажмите на выключатель, чтобы вызвать **ТАКСИ** (**TAXI**). Попробуйте представить себе будущее, где такси ездят сами по себе! Такси отвозит вас в **ПАРАДИЗ** (**PARADISE**) («Ограничитель скорости - 200»). Сохранитесь! Пройдите в комнату направо, где увидите значок Парадиза и зарешеченную дверь. Очень трудно разглядеть, но в верхнем правом углу комнаты находится **ОКНО**. Идите обратно влево и карабкайтесь на самую верхнюю платформу (если сделаете это быстро, то избежите встречи с роботом). Будьте готовы выстрелить в сферу справа, когда доберетесь до платформы. Разбегайтесь с левой стороны платформы и прыгайте вправо, нажимая на клавишу A, чтобы ухватиться за уступ. Взберитесь наверх, бегите и снова прыгайте вправо, чтобы добраться до уступа рядом с окном. Разбейте

выстрелом стекло в окне, чтобы войти, и будьте готовы к встрече с дроно-роботом и сферой.

Оказавшись внутри, встаньте на левом краю подъемника и спускайтесь вниз, стреляя в сферу. Идите вправо. Войдя в комнату, присядьте и стреляйте, включив силовое поле: надо убить охранника, как только откроется дверь. Прыгайте влево и подберите ключ. Прыгайте на подъемник и поезжайте на нем вниз. Идите в комнату направо, немедленно приседайте и стреляйте в дроно-робота и охранника. Откатитесь влево и выстрелите в сферу. Пройдите три комнаты вправо, подождите, пока не спустится охранник, и тогда сражайтесь. Встаньте с правого края подъемника, и поезжайте вверх, стреляя в сферу. Идите влево и поезжайте наверх на первом подъемнике. Идите направо и ищите **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**.

Идите налево, потом спускайтесь на подъемнике вниз. Идите влево и отправляйтесь на подъемнике наверх. Идите влево в следующую комнату и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**. Идите обратно к нижней комнате справа и откройте ключом **ЗАМОК**. Спуститесь на подъемнике и будьте готовы застрелить дроно-робота и сферу. Сохранитесь! Залезьте на платформу прямо над **СОХРАНИТЕЛЕМ**: стена сдвинется. Отправляйтесь на подъемнике вниз, будьте готовы выстрелить в сферу. Заберитесь наверх, в очередную комнату. Прыгните вправо (здесь где-то бродит охранник) и идите в следующую комнату. Возьмите ключ. Уничтожьте две сферы, чтобы открыть двери. Отправляйтесь в комнату слева. Встаньте в дверном пролете и заберитесь наверх. Идите в комнату справа. Прыгните к переключателю на правой стене и нажмите его, чтобы сдвинуть стену внизу. Идите обратно и спускайтесь вниз к первому этажу следующей комнаты (смежной с комнатой, где находится **БОКС ДЛЯ ПОДЪЕМА АВТОМАШИН**). Идите направо к **ЗАМКУ** (по пути уничтожьте сферу). Если надо, подзарядитесь.

Идите налево в соседнюю комнату и взбирайтесь наверх, к двери. Входите в дверь. Падайте и подберите **МЫШЬ** (**MOUSE**). Перекатитесь к правой стене под **ЛАЗЕРНУЮ ПУШКУ**. Нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**. Идите к подъемнику, который расположен ниже **ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ**. Отправляйтесь на подъемнике наверх. Идите вверх и взберитесь по стене. Сделайте один шаг вперед, встаньте на колено и катитесь вперед к **ЛЮКУ** (**TRAP DOOR**). Нажмите переключатель, сохранитесь и подзарядитесь, если нужно. Идите налево и падайте вниз. Нажмите переключатель. Прыгайте вправо и отправляйтесь в следующую комнату. Возьмите **КЛЮЧ** и прыгайте вниз. Уничтожьте дроно-робота. Лезьте наверх, затем идите влево и прыгайте через пролет. Забирайтесь наверх и идите направо к **ЗАМКУ** (**KEY LOCK**). Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть дверь. Поднимитесь к двери. Идите направо и стреляйте в охранника. Идите направо в следующую комнату и расстреливайте охранников и сферы.

Готовьтесь к неприятной неожиданности! Когда вы перепрыгнете **КРАСНУЮ МИНУ**, вас начнет преследовать **ДВИЖУЩЕЕСЯ СИЛОВОЕ ПОЛЕ**. Вы можете захотеть сохраниться, прежде чем идти вперед. Бегите направо и готовьтесь к **ПОЛОСЕ ПРЕПЯТСТВИЙ**. В следующей комнате перепрыгните через мину, потом через яму, затем сделай шаг вперед и перепрыгните еще одну мину. Бегите к краю экрана, потом остановись и расстреляйте сферу, как только войдете в следующую комнату. Вбегайте в дверь, прежде чем поле нагонит вас!

Этап 5: Секретная база «Парадиз»

Вы начинаете этот этап безоружным, но парни снаружи вооружены, поэтому лучше бегите.

Бегите вправо и падайте, быстро хватайте пистолет и стреляйте в охранников. Если вы выйдете из этой первой схватки только с одним попаданием, сохранитесь. Рядом с **СОХРАНИТЕЛЕМ** подберите **КЛЮЧ**. Идите направо в соседнюю комнату и воспользуйтесь им, когда увидите **ЗАМОК**. Заберитесь на уступ слева над вами и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**, чтобы открыть дверь в нижнем левом углу комнаты. Заберитесь на самый верх комнаты (быстро проскочите мимо **ВЗРЫВАЮЩЕЙСЯ МЫШИ**). Заберитесь наверх в следующую комнату.

В этой комнате находится **СВЕТЯЩАЯСЯ ЗЕЛЕНАЯ СТЕНА**, двигающаяся от пола к верхней

платформе, затем обратно. Следите за ее действием, затем пробегайте под ней вправо. Убейте дроно-робота в соседней комнате справа. Отправляйтесь влево к последней комнате. Встаньте под уступом и быстро заберитесь на него, как только светящаяся стена пройдет мимо. Отправляйтесь налево в следующую комнату и падайте в яму; вы обнаружите там **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Взберитесь обратно наверх, затем взбирайтесь дальше к уступу со **ВСПЫХИВАЮЩЕЙ ЗЕЛЕНОЙ СТЕНОЙ**. Перекатитесь под ней, убейте охранника и возьмите **ТЕЛЕРЕГУЛЯТОР** (**TELECONTROL**) и **ТЕЛЕПРИЕМНИК** (**TELERECIEVER**). Можно положить приемник на землю (или бросить его куда-нибудь), затем вернутся к нему в любой момент, когда включите телерегулятор. Встаньте под верхней платформой, на которой находится охранник, и взбирайтесь наверх, когда он направится влево (воспользуйтесь силовым полем, когда полезете). Возьмите с уступа ключ. Отправляйтесь в следующую комнату справа (подзарядитесь, если нужно). Заберитесь на верхний этаж и бросьте телеприемник вправо, затем включите телерегулятор. Возьмите телеприемник и отправляйтесь направо в комнату. Воспользуйтесь **КЛЮЧОМ**, когда найдете **ЗАМОК**, затем возвращайтесь налево и вниз, чтобы сохраниться. Вернитесь к замку и бросьте телеприемник вниз, в яму справа. Включите телерегулятор, потом подберите телеприемник. Идите влево и прыгайте вниз. Под вами - новый противник. **ПОЛИМОРФНЫЕ ОХРАННИКИ** «плавают» под потолком. Они могут принимать облик человека и наделены способностью стрелять. Наилучший способ борьбы с ними - присесть и перекатиться по полу, чтобы уйти от них. Охранник подскакивает, когда касается вас, поэтому подождите, пока он будет прямо над вами, а затем быстро отодвигайтесь в сторону, поворачивайтесь и стреляйте. На каждого из морф-охранников требуется 3 - 6 попаданий В комнате слева находится дроно-робот, так что будьте готовы. Когда вы прыгнете вниз, дверь откроется, впуская морф-охранника. Вкатывайтесь в комнату. Используйте силовое поле! Когда вы уничтожите охранника, дверь откроется. Нажмите переключатель, затем отправляйтесь в следующую комнату справа, чтобы сразиться с другим морф-охранником (3 попадания). Прыгайте направо и вниз и сражайтесь с последним морф-охранником в этой зоне (6 попаданий!).

Идите налево: через две комнаты найдете **СОХРАНИТЕЛЬ**. Заберитесь на стену. В центре следующей комнаты находятся **ТРИ ЯМЫ**, и **ДВЕ СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ** движутся мимо них. В каждой яме - сфера. В этой комнате можно действовать по-разному Попробуйте спрыгнуть в первую яму и застрелить сферу, затем забраться по правой стене, пока светящиеся стены движутся влево. Расстреляйте две оставшиеся сферы, когда они поднимутся из своих убежищ, затем бегите направо и встаньте рядом с дверью, пока стены не начнут опять двигаться влево. Прыгните влево и упадите в одну из ям, затем выберитесь из нее с левой стороны, когда светящиеся стены начнут движение вправо. Идите в следующую комнату и взберитесь на стену. Бросьте телеприемник влево на пол. затем включите телерегулятор. Подберите приемник, затем встаньте под **ГОЛУБОЙ ТЕЛЕПОРТАТОР** (**BLUE TELEPORTER**). Вы окажетесь на следующем этапе. На нем вас поджидают настоящие толпы морф-охранников!

Этап 6: Планета морфов 1

До **СОХРАНИТЕЛЯ** далеко, поэтому этап предстоит нелегким Отправляйтесь направо в соседнюю комнату и убейте морф-охранника затем заберитесь наверх и идите направо, чтобы убить другого. Идите прямо и спуститесь вниз, затем нажимайте **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**. Идите направо, перекатитесь под нависающей стеной, чтобы найти **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Возвращайтесь налево, пройдите две комнаты, спускайтесь, затем идите направо к подъемнику. Отправляйтесь вниз и падайте с левой стороны, затем сгруппируйтесь и катитесь направо в яму. Здесь вас ждет первый неприятный сюрприз.

В этой комнате находятся три охранника. Легче всего бороться с ними, находясь на нижнем этаже, но если вы достаточно быстро бегаете, то сможете добраться до соседней комнаты слева

и отделаться от них.

В следующей комнате имеется дверь, светящаяся зеленая стена и механическая мышь. Есть, по крайней мере, 2 способа, чтобы избежать этой комнаты. Во-первых, вы можете победить трех морф-охранников в предыдущей комнате и найти **КАМЕНЬ** на полу в правой ее части, или вы можете схватить механическую мышь, чтобы потом использовать ее. Вам нужен любой из этих предметов, чтобы задействовать сенсор в нижнем левом углу. Вы можете бросить туда булыжник или выпустить механическую мышь. Заберитесь на центральную платформу и бросьте телеприемник в дверь слева, когда она открыта. Если хотите, можете спуститься вниз, взять перед телепортацией мышь, но потом она вам не понадобится! После телепортации подберите телеприемник. Взбирайтесь на самый верх и нажмите переключатель, затем карабкайтесь обратно (но не падайте и не прыгайте!) и выстрелите в дверь слева внизу. Нажмите переключатель и сделайте шаг влево, к стене, затем повернитесь направо и приготовьтесь к встрече с охранником. Отправляйтесь к убитому человеку и возьмите у него **ДЕТОНАТОР** (**DETONATOR**), потом продолжайте свое путешествие налево.

Помните, что вы в любой момент можете вернуться обратно к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**, который находится у самого начала этапа. Вы можете оставить около него свой телеприемник, если уверены, что вам к нему нужно будет вернуться, прежде чем вы минуете светящуюся зеленую стену. Можно повернуть стену, поместив камень или мышь около сенсора на самом верху комнаты, но вам все равно нужен будет еще один предмет для левого нижнего сенсора, чтобы дверь оставалась открытой.

Приготовьтесь к разочарованию! Дверь комнаты слева от убитого человека открывается только в одну сторону. Если вы попали в комнату, то никак не сможете выбраться из нее без телеприемника, который надо оставить перед дверью. Правда, возвращаться будет нужно только, если потребуется **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Когда вы вкатитесь в комнату, вы обнаружите, что попали в узкую яму. Заметьте, что вы не можете кататься взад и вперед по яме без риска удариться в стену и потерять контроль. Поэтому быстро взбирайтесь на самый верхний с правой стороны уступ. Спуститесь на подъемнике вправо и телепортируйтесь вниз к морф-охраннику. Падайтете вниз (или телепортируйтесь) на землю, но подальше от **ОБЕЗЬЯНЫ**. Быстро стреляйте в нее. Нажмите выключатель справа, затем спускайтесь в проход, открывшийся слева. Внизу - **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. В комнату слева ведет прочная, массивная дверь, так что придется идти направо. Морф-охранник мгновенно появляется в комнате. Быстро стреляйте в него, а потом катитесь обратно к комнате слева, где больше места для борьбы и маневра. Возвращайтесь направо и прыгайте вверх на платформу (существо не тронет вас). Снизу появится подъемник. Встаньте на него и попробуйте застрелить охранника, который находится справа. Это вам под силу. Уворачивайтесь от его выстрелов.

Спуститесь на подъемнике вниз и сразитесь с морф-охранником. В следующей комнате внизу находится **СОХРАНИТЕЛЬ**, но его сторожит охранник и обезьяна. Если очень хочется, можете попробовать добежать до него и сохраниться, но лучше сначала разобраться с охранником.

После **СОХРАНИТЕЛЯ** отправляйтесь налево в соседнюю комнату, берите камень, затем вскарабкайтесь на самый верхний уступ и идите налево в соседнюю комнату. Спускайтесь, но не наступите на мину. Дверь откроется при вашем приближении и закроется за вами. Убейте морф-охранника внизу, затем идите направо и возьмите **КЛЮЧ**. Встаньте под **ЗЕЛЕНЫЙ ШАР**, который свисает с потолка, и будете телепортированы наверх. Сохранитесь в соседней комнате, затем лезьте наверх к подъемнику и отправляйтесь на нем наверх. Взберитесь на уступ, торчащий над вами, затем прыгайте вправо. Бегите направо, найдите **ЗАМОК** и откройте его **КЛЮЧОМ**. Этап пройден.

Этап 7: Планета морфов 2

Вот оно! Наконец-то вы сможете серьезно проверить себя. Ваши основные враги - морф-охранники. Большую часть своего времени вы потратите на возвращение к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ**, в противном случае вам придется сражаться с одними и теми же врагами снова и снова.

Начните с прыжка на подъемник, который расположен над **СОХРАНИТЕЛЕМ**, и поднимайтесь наверх. Подготовьтесь к сражению с двумя морф-охранниками. Если вы справитесь с охранниками без особых потерь, то, возможно, захотите спуститься обратно и сохраниться перед тем, как продолжать путь. Взберитесь на уступ, который над самым подъемником, и подберите две взрывающиеся мыши. Положите свой телеприемник на пол в нижнем левом углу этой зоны, затем спуститесь на подъемнике вниз и телепортируйтесь обратно наверх. Оставив подъемник внизу, вы сможете вернуться туда, когда захотите, а чтобы спуститься, вы всегда можете использовать свой телепортатор.

Оставьте телеприемник и идите в следующую комнату. Заберитесь на самый верх высокой стены, но с места не сходите. Там на потолке находятся **ДВЕ СЕНСОРНЫЕ БОМБЫ**, которые при вашем приближении обязательно упадут. Бегите и прыгайте вправо, чтобы избежать этого, потом идите направо в соседнюю комнату. Поднимитесь на подъемнике. Во время движения вы заметите сенсор в соседней комнате, который открывает дверь внизу в предыдущей комнате и высвобождает двух морф-охранников. Но пока не время беспокоиться об этом. Сделайте шаг вправо и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ** на самом верху подъемника. Он поедет вниз, и теперь единственный путь вернуться - воспользоваться телепортатором (который вы должны были оставить несколько комнат назад, когда встретились с первыми охранниками). Если вы не пошлете подъемник вниз, **ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА** наверху будет продолжать стрелять с большой частотой. Взберитесь на уступ выше и прыгайте через пролет налево, затем идите в соседнюю комнату слева. Переключатель внизу охраняется морф-охранником. Теперь идите в следующую комнату слева и поезжайте на подъемнике вниз. Зайдите в соседнюю комнату справа и подзарядитесь. Теперь отправляйтесь к **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЮ**, который охраняется морф-охранником, но как только вы нажмете на него, он активирует ваш телерегулятор и вы вернетесь к приемнику. Хватайте его, потом лезьте наверх и прыгайте вправо к двум охранникам, которые давно уже ждут вашего появления.

Когда убьете второго из них, у него под ногами найдете **КЛЮЧ**. Воспользуйтесь им, чтобы открыть **ЗАМОК**, находящийся справа внизу. Откроется дыра в потолке, через которую вы сможете подняться выше. Если в вас несколько раз попали, вы, возможно, захотите вернуться к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**, тогда положите свой телеприемник на пол и поднимитесь туда на подъемнике. Возвращайтесь к **ЗАМКУ** и поезжайте на подъемнике наверх. Потом поднимайтесь к двери наверху; рядом находится **СОХРАНИТЕЛЬ**. Сохраняйтесь!

В следующей комнате находятся 3 **СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ**, преграждающие доступ к подъемнику. Встаньте на уступе у **СОХРАНИТЕЛЯ** как можно левее и бегите в соседнюю комнату, затем нажмите и не отпускайте клавишу ↑, чтобы прыгнуть сразу, как только появитесь в комнате. Потом, не мешкая, прыгайте вперед на подъемник. Опуститесь на нем. Воспользуйтесь **КЛЮЧОМ**, чтобы открыть **ЗАМОК** двери. Падайте вниз, туда, где **ОБЕЗЬЯНА**, затем прыгайте вправо. Вы окажетесь на подъемнике. Подойдите к правому краю подъемника, затем сделайте один шаг влево. Повернитесь налево и поезжайте на подъемнике наверх. Будьте готовы вытащить пистолет и убить обезьяну, когда увидите белки ее глаз. Подъемник сдетонирует мины справа от вас, но вы не пострадаете. Бросьте свой приемник в пролет справа. Телепортируйтесь вниз и приготовьтесь сразиться с морф-охранником. Не забудьте присесть, чтобы в вас не попадала лазерная пушка. Когда покончите с охранником, идите вправо. Подождите, пока не выстрелит **ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА**, затем встаньте и дважды выстрелите во **ВРАЩАЮЩИЙСЯ ШАР**. Пригнитесь и ждите следующего лазерного луча, затем повторяйте все то же самое, пока шар не взорвется. Хватайте телеприемник и идите до упора налево, затем повернитесь направо и бросьте телеприемник в пролет. Телепортируйтесь вниз, затем идите влево через две комнаты, найдите **СОХРАНИТЕЛЬ** и сохранитесь.

Прыгайте влево и бегите, пока не окажетесь в комнате с подъемником. Спуститесь на подъемнике

и сохранитесь. В соседней слева комнате находится **ИНОПЛАНЕТНЫЙ МОЗГ**, который производит **МОРФ-ОХРАННИКОВ**. Они атакуют по трое, но каждому достаточно будет одного попадания. Встаньте на колено в центре комнаты и стреляйте в них, не забывая пользоваться силовым полем, чтобы защитить себя. Вы должны попасть в **МОЗГ** шесть раз, но из разных положений. Как только расправитесь с тремя охранниками, забирайтесь на левый уступ и выстрелите в левый бок инопланетянина, затем падайте вниз и возвращайтесь к центру комнаты, чтобы сразиться со следующими тремя охранниками. После этого взбирайтесь на правый уступ и, выстрелив в правый бок инопланетянина, вернитесь к центру. Повторяйте эту операцию, пока не уничтожите инопланетянина. Идите в комнату направо и наступите на датчик, лежащий на полу, который открывает дверь слева в комнате, где находится мозг инопланетянина. Идите налево и сохранитесь. Вы также можете подняться на подъемнике, чтобы зарядить щит.

Отправляйтесь направо, пройдите 2 комнаты и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**, чтобы вызвать подъемник вниз. Поднимитесь на нем и отправляйтесь в соседнюю комнату. Прыгайте вправо и поднимайтесь на подъемнике. Возьмите **ВЗРЫВАЮЩУЮСЯ МЫШЬ**, затем идите обратно вниз и сразитесь с появившимся морф-охранником. После того, как убьете его, поднимите **КЛЮЧ** и воспользуйтесь им, чтобы открыть **ЗАМОК**. Сработают потайные сенсоры (вы их услышите): откроются двери. Опускайтесь на подъемнике.

В следующей комнате находятся два охранника, с которыми вы можете сразиться либо здесь, либо откатившись в соседнюю комнату, где больше пространства для маневра. **ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ** находится рядом в следующей комнате, но вы должны ради собственной безопасности принять меры предосторожности. Возвращайтесь к **СОХРАНИТЕЛЮ** и сохранитесь (конец уж близок), подзарядите свой щит, если это необходимо. Затем отправляйтесь назад, в начало этого этапа (где находятся сохранитель и подъемник), затем идите направо через две комнаты (безопаснее бежать). Бросьте телеприемник, затем возвращайтесь к **ЦЕНТРУ**. Не забудьте сохраниться.

В комнате, где находится **ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ**, находятся две **СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ**. Вы можете перепрыгнуть через них, если начнете разбег из комнаты слева. Если промахнетесь, то будете перенесены к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ**, и вам придется возвращаться, но это не очень далеко. Когда вы перемахнете через стены, идите направо. Уроните детонатор, затем сделайте шаг к переключателю и нажмите его. Включите телерегулятор и телепортируйтесь обратно к телеприемнику. Войдите в дверь справа. Идите направо, пока не упретесь в стену. Это очень трудно разглядеть, но вы стоите на подъемнике. Поднимитесь наверх и наслаждайтесь победой. Ну, а если вы не оставили свой приемник там, где мы вам советовали, вам предстоит бег с очень серьезными препятствиями обратно, поскольку вам надо добраться до этой комнаты прежде, чем планета взорвется!

Пароли

Самый быстрый способ испортить одну из лучших игр, это злоупотреблять паролями. Не делайте этого. Ну, разве что... если положение станет совсем уж безвыходным.

	Easy	Normal	Hard
Уровень 1:	PIXEL	FALCON	CLIO
Уровень 2:	BETSY	DATA	ACRTC
Уровень 3:	PANCHO	MILORD	BLUB
Уровень 4:	STUDIO	QUICKEY	STUN
Уровень 5:	TOHO	BIJOU	MIMOLO
Уровень 6:	AKANE	BUBBLE	HECTOR
Уровень 7:	INCBIN	CLIP	KALIMA

Завершающий код: CYGNUS.

• GAUNTLET 4 •

(МАГИЧЕСКАЯ ПЕРЧАТКА 4)

• Tengen • Количество игроков 4 • Ролевая игра •
Рейтинг★★★★★★★☆☆☆

Ролевая игра, достаточно сложная и динамичная

Предыстория

Много таинственного и легендарного в этом заколдованном мире. Когда тайна башни стала известна, на смену пришли сказочные легенды, пересказываемые снова и снова многими людьми. Те, кто стремился к приключениям, несмотря на риск, сами для себя и создали этот магический мир сказок и неправдоподобных легенд, которые с удовольствием слушают и в наше время. Люди назвали этих сочинителей сказок и легенд искателями приключений. Однако, даже в наше время еще существует одна единственная тайна, которую не смог разгадать никто. Древние мудрецы назвали ее «Тайной защиты древних башен замка». Старинный замок, спрятанный неведомыми магическими силами глубоко внутри гор, сеет ужас у всех людей, живущих поблизости от этих таинственных гор. Впрочем, это не мешает местным жителям забавляться над искателями приключений, которые говорят, что этот самый замок окружен четырьмя башнями. Легенды гласят, что башни защищают сам замок от вторжения кого-либо или чего-либо из внешнего мира. Несмотря на это, древние книги гласят следующее: «Если ты не сможешь сломать магию четырех башен, ты не войдешь в сам замок; ибо могущественные чары охраняют ключи-кристаллы, так необходимые для прохода в замок». Некоторые говорят, что древний секрет сокровищницы заключается внутри стен замка. Многие пытались раскрыть тайну замка, но, отправившись за очередными приключениями и сокровищами, так и не вернулись. До сих пор жива эта тайна.

Несмотря на мрачное предсказание и слухи о магическом замке, находятся четыре героя-путешественника. Воина **THOR'a**, валькирию **THYRA**, мага **MERLIN'a** и эльфа **QUESTOR'a** ничего не объединяет, кроме цели разрушить чары замка и принести мир в эту мифическую страну. Предводителем этой четверки является воин. Родом он из варваров. Передвигается этот персонаж очень медленно, но мощность его атаки компенсирует этот недостаток. Валькирия - предводительница женщин-воинов. Средний персонаж: передвигается достаточно быстро, как и орудует мечом. Маг - волшебник, но, хоть он и владеет магией, от этого он не становится бессмертным. Эльф - друг из леса, владеющий арбалетом. Самый быстрый персонаж в игре. Стреляет очень быстро, но слабо. Пожалуй, если вам нравится стрелять из лука, то стреляйте лучше эльфом, но помните:

он достаточно слабый. Добро пожаловать в сказочный мир **GAUNTLET**- мир драконов, магии и чудовищ...

Управление

Управление в игре простое. Кнопка **A** используется для применения колец, предметов, пополнения энергии (maximum), изменения параметров персонажа. Кнопка **B**: использование своего оружия, характерного для каждого персонажа; отмена применения того или иного предмета или кольца. Кнопка **C**: применение магии.

Start: вызов меню персонажа.

Применение предметов персонажем.

В игре вам могут встретиться следующие предметы: ключи (**KEY**), магические напитки (**MAGIC POTION**), сокровища (**TREASURE**), предметы, позволяющие вам исчезнуть от врагов, то есть враги вас не будут замечать (**invisibiliti**) ; различные магические кольца (**rings**), а также еда, позволяющая вам восполнить недостающую энергию (**food**). Вы также сможете приобрести необходимые предметы у гномов-продавцов в начале игры (в процессе прохождения башен вы также можете их встретить).

Чтобы применить нужный вам предмет, нужно сделать следующее: нажать **Start** для появления меню персонажа (в этом меню, нажимая кнопки влево и вправо, вы сможете применить предметы; просмотреть статус своего персонажа на данный момент игры; записать код игры; восполнить энергию-maximum, увеличив ее; изменить характеристики персонажа и его оружия).

Курсором (влево или вправо) выберите нужную вам вещь.

Если вы хотите применить кольцо, то в соответствующем меню нажмите кнопку **A** и наведите мигающий курсор на нужное вам кольцо. Затем нажмите **Start** и кольцо начнет действовать. Если хотите применить предмет (**Healdrink** или **Warpwing**), то нажмите кнопку **A**, наведите мигающий курсор на нужный вам предмет, нажмите **Start** и опять кнопку **A**. Тогда предмет применится. Чтобы применить магический напиток (**MAGIC POTION**), нажмите кнопку **C** и магия применится. Она уничтожает практически все живое на этом этаже.

Ключи, еда, предметы невидимости применяются независимо от вас. Ключи позволяют вам открыть закрытые двери. Ключи и магические напитки вы можете иметь в ограниченном количестве.

Пополнение энергии-maximum персонажем.

В игре за убитых врагов вы получаете определенное количество очков, которые вы можете использовать для увеличения maximuma вашей энергии. Когда вы нажимаете во время игры Start, вам предстоит увидеть следующее меню: **STATUS 1 -** здесь показаны сила вашей магии, ваша защита, мощность вашей силы в ближнем бою, а также очки за убитых вами врагов (**EP**) и maximum энергии **HP**. Последние числа в скобках на каждой строке указывают количество очков за убитых врагов, необходимое для пополнения вашей энергии (**HP**) и мощности вашего персонажа. В **STATUS 2** вы можете просмотреть мощность вашего оружия, его скорость, насколько это оружие может вас защитить в бою, скорость вашего персонажа. **EQUIPMENT**: показывает, какое оружие вы имеете на данный момент. **ITEM**: здесь будут находиться все магические кольца и предметы. **PASSWORD**: здесь вы сможете посмотреть и записать код текущей игры в определенной башне и код ваших параметров.

Чтобы восполнить энергию-maximum, вам надо нажать в соответствующем меню (**STATUS 1 ИЛИ STATUS 2**) кнопку **A** на линии вашей энергии **HP**. Тогда у вас появится больше энергии для

прохождения игры.

Изменение статуса персонажа.

В игре в ряде случаев, чтобы пройти тот или иной участок, вы должны изменить соответствующий параметр вашего персонажа. В ряде случаев изменение именно этого параметра персонажа позволит вам пройти игру. Так как мощь игрока-персонажа увеличивается, то не всегда вы сможете контролировать действия данного персонажа. Поэтому в игре предусмотрено изменение параметров персонажа игры и его оружия (всего их шесть). Чтобы изменить тот или иной параметр, выберите меню **STATUS 1** или **STATUS 2** и нажмите кнопку **A**. Наведите мигающий курсор на параметр персонажа, и нажатием влево или вправо измените его. Для изменения параметра нажмите **Start**, а если вы не хотите его изменять, нажмите кнопку **B**.

Предметы в игре

Они подразделяются на три подгруппы:

а) оружие;

б) магические предметы;

в) ключи, еда и предметы невидимости, а также магические напитки, повышающие вашу мощь и магию.

а) Оружие

У всех персонажей игры оружие идентично по стоимости, но характеристики его разные.

THOR:

$	Название оружия	1	2	3	4	5	6
1000	Broad Axe	0	2	0	0	0	0
4000	Battle Axe	0	2	2	2	0	0
8000	Flying Axe	0	4	0	3	0	1
14000	Warriors Axe	0	5	2	2	0	0
22000	Thunder Axe	0	7	1	3	0	0
32000	Dwarwen Axe	0	8	3	3	0	0
2000	Iron Wrist	0	0	0	0	1	1
8000	Hyper Wrist	1	0	1	2	1	1
16000	Blast Knuckle	1	0	0	3	1	1
2000	Power Braslet	1	0	0	0	1	0
8000	Rune Br-t	2	0	0	0	1	1
16000	Draupnir	2	0	0	0	2	2

THYRA

$	Название оружия	1	2	3	4	5	6
1000	Long Sword	0	1	0	1	0	0
4000	Dancing Sword	0	3	1	2	0	0
8000	Long Blade	1	3	0	3	0	0
14000	Rune Sword	2	4	2	2	0	0
22000	Aner Blade	2	5	1	4	0	0

32000	Hilder Sword	2	6	2	4	0	0
2000	Large Shield	0	0	1	0	2	0
8000	Knight Shield	1	0	0	0	2	1
16000	Blue Shield	2	0	0	1	3	1
2000	Chain Mail	0	0	0	0	1	1
8000	Blait Mail	0	0	0	0	4	1
Heavy Metal		0	0	0	0	4	2
Defend Orb		0	0	0	0	0	1

Магический Roint, Fwdin castle

MERLIN

$	**Название оружия**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
1000	Energy Bolt	0	1	0	1	0	0
4000	Energy Shot	0	3	0	1	0	0
8000	Magic Arrow	1	5	1	1	0	0
14000	Magic Missle	1	6	1	2	0	0
22000	Phycho Shot	0	6	1	2	1	0
32000	Ray Ball	0	7	2	2	1	0
2000	Hi-Protection	0	0	0	0	1	1
8000	Magic Shied	1	0	0	1	1	1
16000	Psy Barrier	2	0	1	1	1	1
2000	Heavy Robe	0	0	0	0	2	1
8000	Sage Robe	1	0	0	0	2	1
	Energy Cloak	1	0	0	0	3	2

QUESTOR

$	**Название оружия**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
800	Wood Arrow	0	0	0	0	0	0
1000	Iron Arrow	0	1	0	1	0	0
4000	Steel Arrow	0	2	0	1	0	1
8000	Ceramic Arrow	0	3	1	1	0	1
14000	Silver Arrow	1	2	2	0	1	1
22000	G Arrow	1	3	2	0	2	1
32000	Lyune Arrow	1	4	2	1	2	1
0	Dagger	0	0	0	0	0	0
2000	Silver Dagger	0	0	0	1	0	1
8000	White Wang	0	0	0	3	0	1
16000	Elven Knife	1	0	0	3	1	1
2000	Speed Boots	1	0	0	0	0	1
8000	Hi-Speed Boots	1	0	0	0	1	2
1600	Magic Boots	1	0	0	0	2	3

Обозначения к таблицам:

1 - мощность магии; 2 - сила метательного оружия; 3 - скорость стрельбы;
4 - сила кулаков; 5 - 6 - скорость ходьбы.

В игре есть места, влияющие на ход персонажа и на его характеристики. Обычно это пол нехарактерной окраски для данной башни. Рассмотрим эти полы в каждой башне по отдельности.

EARTH

SLOW TILE: ход вашего персонажа замедляется. Это неопасная для вашего здоровья местность. Когда вы покинете ее, то избавитесь от замедленного эффекта.

NO MAGICTILE: на данном полу вы не можете использовать магию, так что вы должны планировать стратегию уничтожения врагов (особенно смертей), где есть данный пол. Не вредит вашему здоровью и не влияет на ход вашего персонажа.

NO SHOT TILE: если вы попали в даннное место, то вы не сможете стрелять своим оружием. Однако вы можете драться в ближнем бою. Хотя на скорость персонажа и на его здоровье данный пол не влияет, очень опасно находиться на этом полу, когда на вас летят привидения (**GHOSTS**) или плюют в вас демоны (**DEMONS**).

TELEPORTER: специальный механизм, способный вас телепортировать с одного места в другое. В этом случае вы с одного телепортатора можете переместиться к другому (даже через стену).

КНОПКИ: это мигающий пол. Обычно он позволяет вам пройти дальше, открывая все новые стены. Часто такие кнопки скрываются за стенами, которые можно разрушить выстрелом любого оружия.

ЧЕРНЫЕ ДВЕРИ: эти двери позволяют вам переместиться с одного этажа на другой. Если на двери нарисованы две стрелы, указывающие вверх, - дверь телепортирует вас этажом выше; если нарисованы две стрелы, указывающие вниз, - дверь переместит вас этажом ниже. Также есть двери, на которых написано **EXIT,** - это значит, что они выведут вас из этой башни к началу игры.

WIND

В этой башне находятся все те полы, которые описаны в **EARTH**, кроме **SLOW TILE**. Кроме того, в башне находится отличительная черта: **WIND TILE**. На этом участке дует сильный ветер, который вас сносит в разных направлениях. Если на этом участке стреляете вы или в вас будут стрелять враги, то вы не сможете удержаться на данном месте и будете сползать в противоположном стрельбе (вашей) направлении или в направлении стрельбы врагов.

FIRE

В этой башне есть следующие полы: **NO MAGIC TILE, NO SHOT TILE, TELEPORTER**, **кнопки, черные двери**. А также здесь есть своя особенность - пол, отнимающий вашу энергию - **DAMAGE TILE**. Это пол, усеянный раскаленными углями, которые прожигают все. Эти угли способны расплавить железные ботинки. Так что, когда вы на нем находитесь, то теряете энергию.

WATER

В этой башне есть следующие полы: **NO MAGIC TILE, NO SHOT TILE, TELEPORTER**, **кнопки, черные двери**. Особенностью пола башни является то, что, находясь на нем, персонаж начинает скользить и не сразу останавливается после ходьбы.

CASTLE

В замке есть следующие полы: **NO MAGIC TILE, NO SHOT TILE, TELEPORTER**, **кнопки, черные двери**. Отличительными особенностями дверей в замке является то, что они ведут вас на определенный этаж, с которого вы не можете попасть наверх или вниз по тому же пути.

CONFUSE TILE: пол, который дезориентирует вашего персонажа. На этом полу вы не сможете

управлять своим персонажем достаточно хорошо.

Магические предметы

В игре вам могут встретиться четыре вида магических колец (**RINGS**), ищущих своих обладателей.

а) FLOAT RING. При его применении владелец может летать и перелетать телепортаторы и кнопки, однако остальные выше описанные виды местности преодолеть не сможет. Очень полезный предмет, позволяющий выйти из запутанной ситуации в прохождении башни. Однако, при его применении вы становитесь очень легким и быстрым, так что вас относит даже при попадании в вас вражеского выстрела.

б) MIRROR RING. Кольцо, обладающее способностью отражать от всех стен пущенное вами оружие. Кольцо не имеет особого значения, хотя в некоторых башнях вам придется им воспользоваться. Оружие, отраженное от стен, может прекратить свой полет, если попадет в дверь, во врага, в вас (при этом у вас не отнимается энергия), в стену, которую можно пробить выстрелом любого орудия.

в) HEAL RING. Пожалуй, это самое полезное кольцо в игре, восполняющую вашу энергию. Без этого кольца во вражеской среде у вас прои сходит постепенное уменьшенпие энергии. Кольцо лучше носить всегда - это обеспечит ваши шансы на выживание в мире **GAUNTLET**.

г) FIGH RING. Кольцо поможет вам управлять вашим героическим персонажем в режиме драки вблизи. Этот режим осуществляется кнопкой **A**.

Кольца стоят у продавцов по 20000 золотых каждое, но не обязательно у них эти кольца покупать. Все четыре кольца раскиданы в четырех магических башнях. Можете попытаться найти их.

HEAL DRINK. Волшебный напиток, восполняющий вашу энергию до максимума. Чем больше вы прошли башен и чем больше у вас увеличилась энергия, тем больше стоит **HEAL DRINK** у продавцов-гномов: от 50 золотых в начале игры, до 500 в самом ее конце, перед **CASTLE'ом**.

WARP WING. Предмет, способный переместить вас из любой вражеской башни на начало игры. Также, как и **HEAL DRINK**, повышается в стоимости: от 50 до 500 золотых соответственно.

Ключи, еда, магические напитки, сокровища

Ключи позволяют вам открыть запертые двери. Их, как и магические бутылки, можно иметь в ограниченном количестве.

Магические напитки делятся на бутылки, дающие вам магию, и бутылки, повышающие вашу мощь. Магические напитки (**MAGIC POTIONS**), дающие магию, способны уничтожить практически любого врага и их строения.

Также есть бутылки: **INCREASES ARMOR** (защита), **INCREASES SPEED** (скорость), **INCREASES MAGIC POWER** (магическая мощь), **INCREASES SHOT POWER** (мощность вашего стреляющего оружия), **INCREASES SHOT SPEED** (скорость стрельбы), **INCREASES FIGHT POWER** (мощность ближнего боя), позволяющие повысить мощность того или иного параметра, описанного выше.

Еда позволит вам восполнить недостающую энергию до максимума в размере 100 процентов.

TREASURE. Основной источник дохода в этой игре. Благодаря сундукам с сокровищами вы сможете повысить свой золотой запас (Gold) и купить какой-либо предмет.

INVISIBILITI. Предмет, делающий вас невидимым, но не бессмертным. Так что опасайтесь привидений и не стреляйте попусту, а то вас заметят.

DEFENCE ORB. Магический предмет, увеличивающий вашу скорость на 1; находится в **CASTLE**.

Противники:

DEATH - забирает примерно **300 points**; уничтожается магией.

THIEF - с ним можно драться как в ближнем, так и в дальнем бою. Магия действует, но у него большое количество энергии.

GNOST - вселяется в вас, отнимая энергию, поэтому в ближний бой вступать с ними нельзя. Отнимает от 10 до 30 points

GRUNTS - драться и стрелять в них можно. Они не умеют стрелять. Отнимает от 5 до 10 points

DEMONS - стреляют больно огненными шарами. Вблизи не стреляют.

LOBBERS - уничтожаются любым способом. Стреляют через стены.

SORCERERS - могут исчезать; атакуют в ближнем бою.

Башня Земли

10 этаж

Возьмите четыре ключа - справа и слева, за замедляющими плитами. В телепортаторы пока не входите. Комната полностью симметрична. Откройте двери с двух сторон; убейте демонов и зомби, разрушив их дома. В конце прохода за левой дверью будет кнопка. Нажимайте ее и по телепортатору спускайтесь вниз, через стену. Разбейте фальшивые стены, нажмите на освободившуюся кнопку и спускайтесь дальше. Попав в замыкающуюся комнату с бегающими сундуками, возьмите эликсир с энергией и спускайтесь по телепортатору вправо. Проделайте там такую же операцию и, спустившись вниз, по краешку, доберитесь до двух телепортаторов. Возьмите оставшиеся ключи и сундуки. Теперь попадите в среднюю комнату и идите в воронку, расположенную вверху, посередине северной части.

9 этаж

Спускайтесь вниз по замедляющим плитам и вверх по коридору с сундуком. Возьмите магические напитки, ключи и разрушьте дом привидений. Идите вправо и вниз, разбейте стену и нажмите кнопку. Пройдите в среднюю комнату, убейте ко... сундук и привидений. Выходите с другой стороны, убейте охрану и разбейте стенки. Наверху подберите магию и деньги. Теперь пройдитесь по всем трем проходам и убейте всех, кого встретите. Дальше идите в воронку на северо-западе и спускайтесь в нее. Проходите в воронку, что рядом с этой, в одном из закуточков. Теперь спускайтесь до 2-го этажа, где наткнетесь на тупик. Зато поднакопите денег и более-менее узнаете, что вас ждет. Поднимайтесь обратно до 9-го этажа. Теперь идите вверх, возьмите 4 ключа и дальше вверх. Через заставу врагов вы попадете в нужную воронку.

8 этаж

Разделайтесь с врагами у выхода, зомби справа убейте магией. Спускайтесь вниз; пробираясь в центр зала, уничтожьте воинов и возьмите **INVISIBILITI**. Уничтожьте магов в центре форта; пробравшись вправо по коридору, нажмите на крайнюю кнопку. Затем идите обратно вверх к выходу. Выйдите на 10-й этаж, а затем войдите в воронку на середине зала. Пробившись по коридору 9-го этажа, спуститесь обратно на 8-ой. По спиральному ходу спуститесь в центр комнаты - вы возьмете **FLOAT RING**. Выходите обратно на 10-й этаж, а затем - в правую от выхода воронку. Вы окажетесь в нижнем левом углу зала. С других путей туда попасть нельзя, однако будьте осторожны - одна неверная телепортация может привести вас к гибели, а в лучшем случае - в тупиковую часть зала. Убейте небольшое количество магов, стоящих на пути, а затем пройдитесь

по кругу и уничтожьте всех в зале. Поднимайтесь на 10-й этаж, зайдите в воронку и спускайтесь.

7 этаж

Сделав вышеупомянутую операцию, попытайтесь пробраться вниз, к нижней стороне зала. Там будут четыре воронки: в первой, третьей и четвертой воронках пути ведут к тупикам или к частям залов, откуда не выйти. Однако необходимо пройти их все. В конце концов, зайдите во вторую воронку. Дальнейшая часть комнаты сплошь состоит из выходов, однако большинство из них - ложные. Идите вверх, убивайте демонов и воров и не дайте им столкнуть вас в выходы в большом зале, иначе попадете в очень неприятную ситуацию.Выходите в коридор у северной стены. Идите влево, собирайте деньги и убейте зомби. Разбивайте стенки, проходя все ниже и ниже; примерно в конце уровня стоит смерть. Убейте ее и идите направо. Первая и вторая воронка ведут в следующий зал, но в разные его концы. Вам нужно в первый.

6 этаж

Вы попадаете в огромную комнату, буквально нашпигованную домами монстров или ими самими. Чтобы прорваться к выходу, а он находится в нижнем правом углу, придется их всех убрать, что достаточно сложно. К тому же постоянно пополняющееся войско нечисти на экране не дает вам пройти, и придется тысячами тратить энергию, пробиваясь к домам этих чудовищ. Еще большая неприятность - это ложные сундуки, разбросанные повсюду вместе с обычными. Приходится частенько постреливать по сторонам! Управившись со всей этой нечистью, можно идти на 5-й этаж, учитывая, что эта комната - не весь зал, а только его маленькая часть. Пройдя полностью башню, можно будет разбить большую стенку и достать оттуда массу интересного.

5 этаж

Вы начинаете в нижнем правом углу. Сразу нажмите кнопку за ближайшей фальшивой дверью и идите наверх, не открывая двери в коридоры справа. Там возьмите **LIMITED INVISIBILITI**. Чуть спуститесь (до первой сверху двери налево) и входите туда. Расправившись с очередной партией демонов, идите вниз и влево, уничтожая магов и уворачиваясь от воров: до них вам не достать. В нижнем левом углу нажмите кнопку и отправляйтесь вверх. Убейте две смерти. Выйдя к фальшивой стене, возьмите несколько сундуков и идите вдоль нее наверх и вправо. В верхнем правом углу возьмите магию и идите вдоль фальшивой стены примерно до ее середины. Разбейте ее и из-за угла расстреляйте всех; затем пройдите в верхний левый угол.

4 этаж

Начинаете вы в левом нижнем углу. Идите примерно к середине уровня. Там находится восемь сундучков и две невидимости. У врагов, условно говоря, четыре базы. Первая, и самая надоедливая, - в верхнем левом углу. Оттуда лезут привидения всех видов. Вторая база - в нижнем правом углу, вылазок оттуда нет вообще, но оборона очень хорошая - без 1500 единиц энергии, минимум, туда не пройти. Третья база находится в верхнем правом углу - маги. Там у них 5-6 домов и один дом с вещами; расстрелять всех из-за угла не представляет трудности. И, наконец, посередине уровня - рядом с «кладовой» - четвертая база, с охраной, целиком состоящей из воров. Убить их всех сложновато, так как приходится отвлекаться на атаки, а воры далеко не безобидны. В конце концов, прорвитесь наверх, к середине северной стены, - там будет выход.

3 этаж

Вы начинаете посередине небольшой комнаты, ограниченной стеной. Стоит только коснуться

стены, как она открывается, а за стенкой - буквально месиво врагов. Все виды злодеев собрались там вперемежку, а потратить на них придется минимум 1000 единиц энергии. Спасают лишь немногочисленные магии и невидимости, разбросанные кое-где поштучно. Разобравшись с этой гвардией негодяев и их домами, вы обнаруживаете, что бойню огораживает стенка, за которой не меньше шести смертей, которые очень опасны. Нужно точно представлять себе, где находится выход, чтобы бежать сразу туда. В конце концов, если энергии много, вы туда и попадете.

2 этаж

Самая опасная комната. Здесь собраны все возможные ловушки со всех комнат. С двух сторон по коридорам будут сбегаться монстры. Комната вся испещрена диагональными спусками, из-за них будут выбегать демоны. Встаньте посредине зала, тогда демоны будут ударять друг в друга и перебьют сами себя, а вы спокойно пройдете. По углам и серединам комнат лежат магии. Соберите их и уничтожьте ими все дома и монстров. Заходите на следующий, последний, этаж, только если имеете почти полную (лучше полную) энергию.

1 этаж

Здесь вас подстерегает первый босс - дракон. Он умеет стрелять огненными каплями вперед и по диагонали, самонаводящимися огненными вихрями (если сильно ранен) и атаковать огненной рекой (если вы вблизи). Убить его довольно легко. Убив, возьмите кристалл земли и соберите сундуки, магии и **EXTRA MAGIC POWER**. Сундуков здесь около пятидесяти, поэтому перед следующей башней можно отовариться.

Башня Ветра

1 этаж

Идите вправо; через два сундука и дом с магами, убив шесть демонов, нажмите в тупике кнопку. Вверху убейте зомби и возьмите ключи. То же самое проделайте на второй стороне. Наверху нажмите кнопку, открывающую телепортатор. В самом конце идите в выход посредине прохода.

2 этаж

Разбейте стенку и идите вниз, в проход. Пройдите вправо и вверх, там найдете **MIRROR RING**. Идите обратно. Слева, войдя на второй этаж, пройдитесь по кругу и уничтожьте всю нечисть. Затем, после нажатия всех кнопок, пройдитесь и уничтожьте демонов в углах. Проходите дальше.

3 этаж

Эта комната вся на ложных дверях, так что можно запутаться в длинных переходах. Берегите все ключи и откройте все двери, - тогда осветится нужный коридор. Идите дальше.

4 этаж

Здесь главное - понять, в какую именно воронку нужно идти. Перепробуйте все, но внимание остановите на пятой слева. Монстров, практически, нет.

5 этаж

Здесь после прохождения телепортатора, на плитах **NO SHOOT TILE** нужно воспользоваться **MIRROR RING**. Разбив стенку у третьего левого тупика, вы сможете пройти к выходу. Враги здесь - только маги.

6 этаж

Здесь зал разделен стенами на небольшие комнатки, которые сообщаются между собой телепораторами. Каждая комната населена монстрами. Выход - посередине южной стены; при прохождении лучше пользоваться **FLOAT RING**.

7 этаж

Комната симметрична, ничего сложного. Буквально нашпигована **SLOW TILE**, которые на монстров не действуют. В итоге на следующем уровне запаситесь ключами.

8 этаж

Трудность этого уровня в том, что там нет ключей, а дверей много. Запаситесь ключами на 7-м этаже.

9 этаж

Совершенно пустая комната, однако посредине - ромбическая зона, где примерно 40 демонов, с домами. Нужно успеть пробежать к выходу.

10 этаж

Здесь сидит второй босс - дракон. От первого он отличается тем, что пускает длинные огненные очереди прямо перед собой. Пройдя его, возьмите в сундуках **EXTRA FIGHT POWER**.

Башня Огня

1 этаж

Комната абсолютно симметрична. Наберите здесь ключей и магии. После нажатия всех кнопок откроются проходы - вправо и влево, на нижнем краю комнат. Вам нужно вправо.

2 этаж

Возьмите посредине уровня магии; в самом верху за тремя стенками находится пористая фальшивая дверь. Там спрятаны кнопки, открывающие проход дальше.

3 этаж

Проходится на одном дыхании. Чем быстрее пробежите, тем лучше. Выход - в левом верхнем углу. Здесь посредине уровня, на свастике (коридор в виде креста) идите вниз. Там выход.

4 этаж

Весь уровень состоит из прямых палковидных стенок. Домов у монстров здесь нет. Необходимо всех перестрелять, только затем откроется выход.

5 этаж

Не углубляйтесь в недра уровня, идите вдоль стены влево и вверх. Там легкий выход (можно пойти по тяжелому пути через весь уровень, копя опыт, но все равно придете сюда же).

6 этаж

Выйдя из своего угла, не отстреливайтесь от сотен врагов (уровень ими битком набит), а, уворачиваясь, бегите к ближайшей невидимости; тогда отстреляйте гадов и бегите к следующей невидимости. Так добегите до комнаты в центре зала и уходите на 7 этаж.

7 этаж

Усложненный вариант предыдущей комнаты (есть смерти), а так все аналогично. Только по краям - множество сундуков (в том числе и ложных). Выход - внизу, вторая справа воронка.

8 этаж

Пройдите зигзагами по краям зала, но ни в коем случае не наступайте на телепортаторы! Мгновенно утянет в тупиковую часть уровня. Выход - в нижнем левом углу зала, а врагов уничтожать нужно исключительно магиями.

9 этаж

Все стенки в этом уровне - фальшивые. Если их расстрелять, появится огромная кнопка посредине. Нажмете ее - и попадете к дракону.

10 этаж

Дракон башни огня пускает огонь из крыльев, чем и отличается от двух предыдущих. Очень мощное существо. После его уничтожения возьмите **EXTRA SHOT POWER**. Теперь идите в башню воды.

Башня воды

10 этаж

Бегите вверх, через два стоящих рядом телепортатора, и через коридор попадете прямо к выходу.

9 этаж

Идите вверх и вправо по диагонали; за тремя дверями, убив толпу воинов, найдете выход.

8 этаж

Здесь весь пол покрыт **WATER TILE**, а в каждом закутке - по вору. Некоторых убить нельзя - это для того, чтобы вам помучиться.

7 этаж

Комната сходится концентрическими кругами к середине; перестрелять охрану из-за угла ничего не стоит. В центре находится **HEAL RING** и выход.

6 этаж

Бегите вниз. Монстров, практически, нет. Из многочисленных ложных выходов выбирайте крайний левый.

5 этаж

Здесь комната состоит из многочисленных залов с ложными сундуками. Не берите ни один из них

- это очень опасно для здоровья.

4 этаж

Выход - в шаге от входа; проходить этот уровень не обязательно - только для очков опыта.

3 этаж

Совершенно пустая комната, с 12 смертями внутри. Довольно оригинальный уровень: если вы - эльф, можно от них увернуться, а если нет, то... есть магия - хорошо, нет - плохо.

2 этаж

Выход - через фальшивую пористую дверь, занимающую почти весь уровень. Охрана этого зала - только привидения.

1 этаж

Дракон этого уровня отличается от предыдущих тем, что самонаводящиеся огоньки пускает сразу. Подкрепитесь **EXTRA ARMOR POWER** и идите в **CASTLE**.

Catsle

Любимая тактика врагов здесь такая: вас атакуют **GRUNT'**ы, а вы тем временем, пока с ними разбираетесь, находитесь под обстрелом воров. Никакой системы в уровнях нет, и описывать здесь их бессмысленно. Начинаете вы на 5-м этаже. Не сможете пробраться на 6, 7, 8, 9 и 10 до тех пор, пока не уничтожите всех внизу. Золотой дракон находится на 10-м этаже. Он неуязвим. Чтобы снять с него золотую броню, требуется стрелять по кристаллам. Со временем броня восстанавливается. Победить дракона чрезвычайно сложно, зато это последнее испытание в игре. Убив его и ступив на землю чемпионов, вы сами становитесь драконом. Зло повержено, вы победили!

Схема №1

Fire, 2 floor (этаж).

- Дверь
- Ход наверх
- Ход вниз
- Невидимость
- Еда
- Ключ

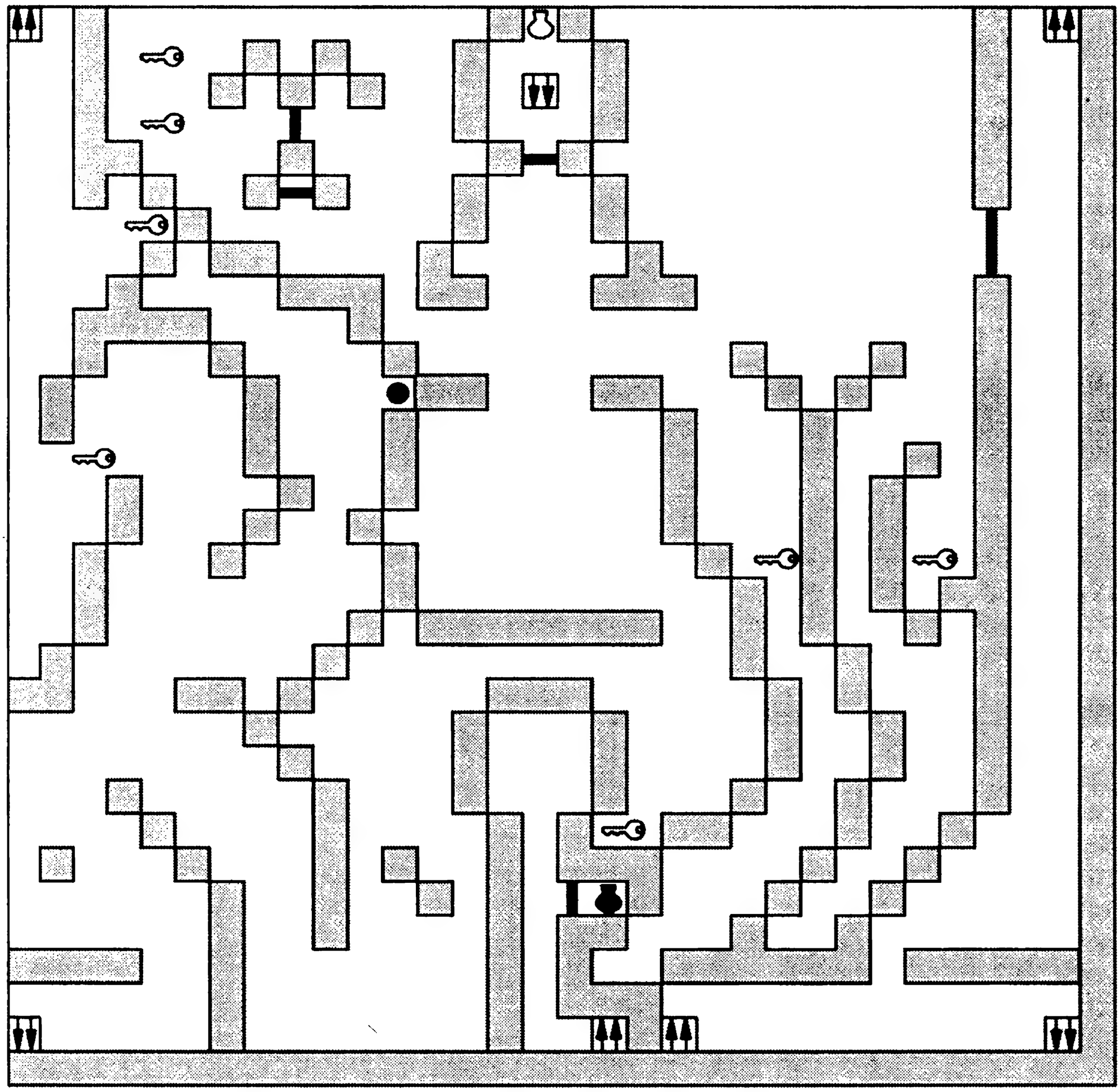


Схема №2

Fire, 4 floor (этаж).

- Ход наверх

- Ход вниз

- Teleporter

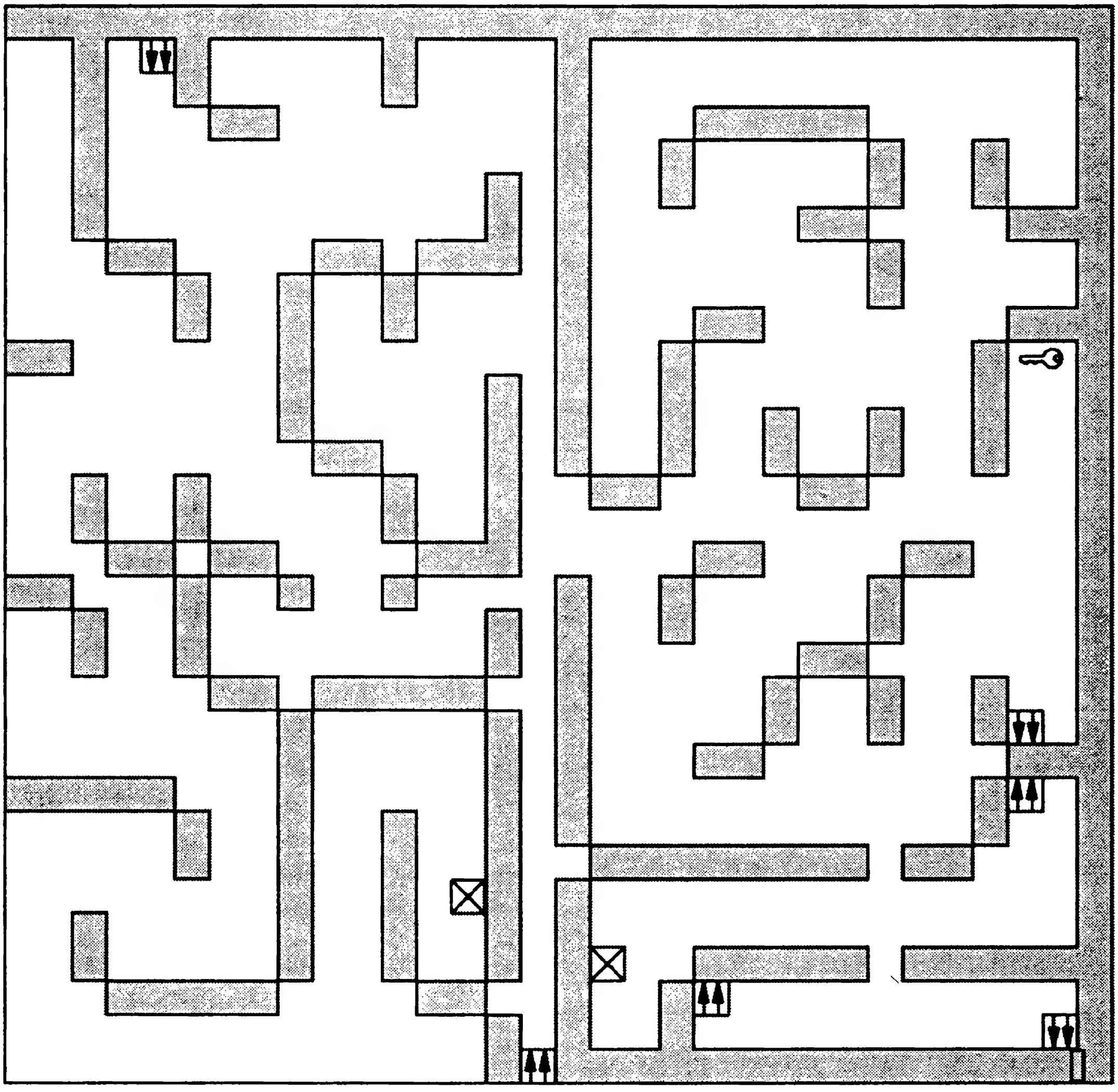


Схема №3

Fire, 6 floor (этаж).

- Ход наверх

- Ход вниз

- Teleporter

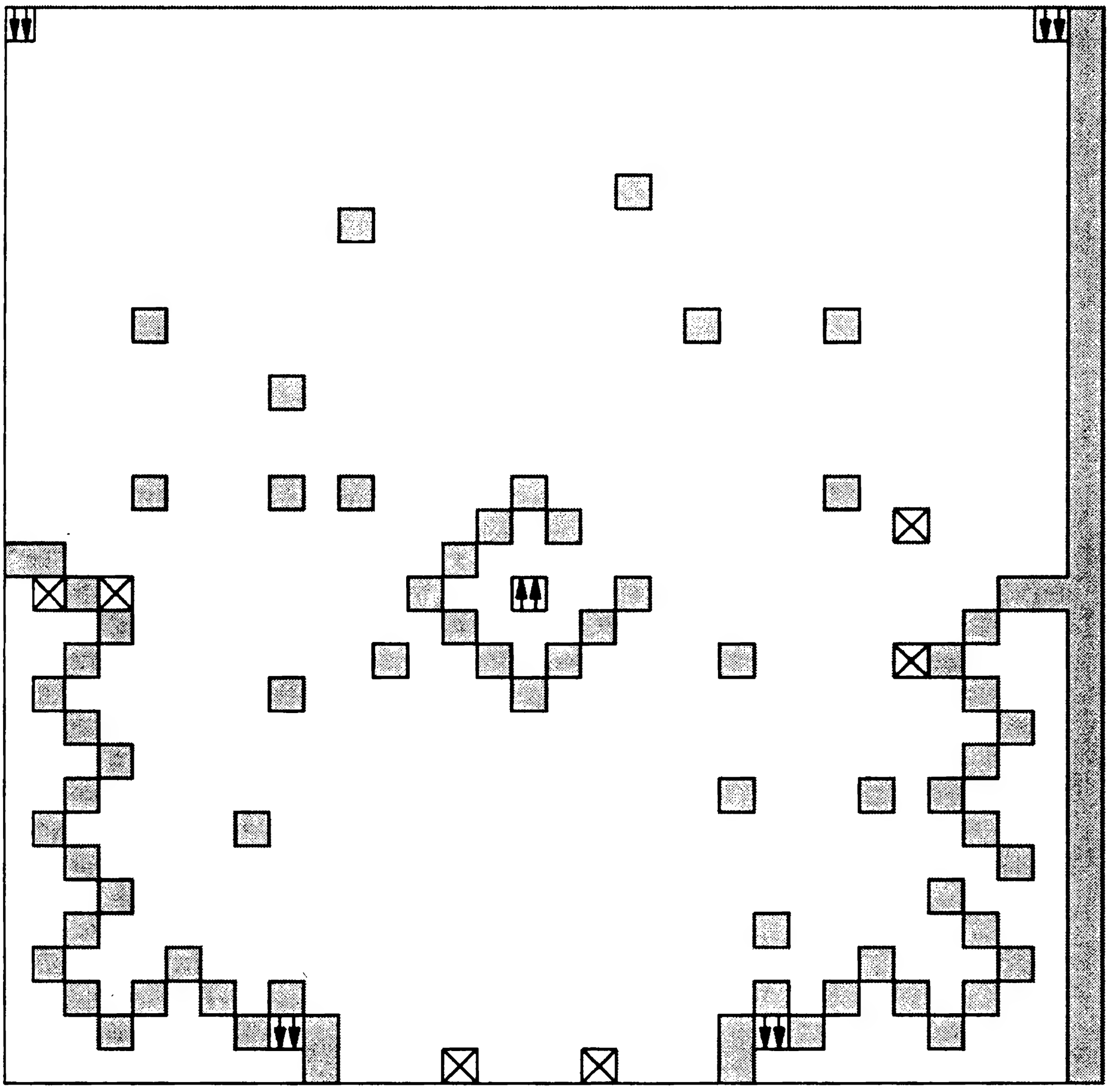


Схема №4

Earth, 6 floor (этаж).

● - Limited invisibily

▬ - Дверь

- Магия

- Еда (элексир)

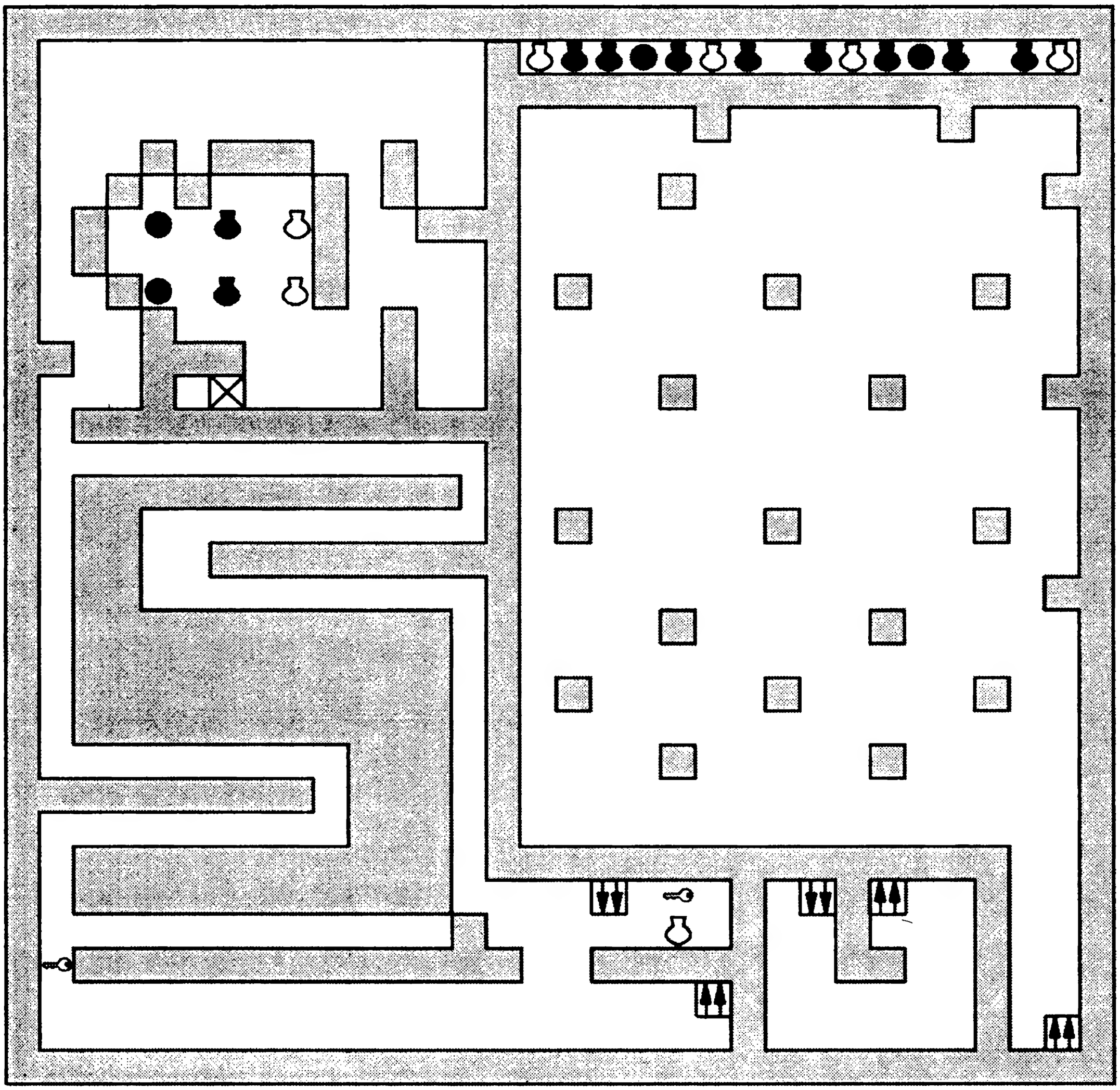


Схема №5

Fire, 7 floor (этаж).

- Дверь наверх

- Дверь вниз

- Ключ

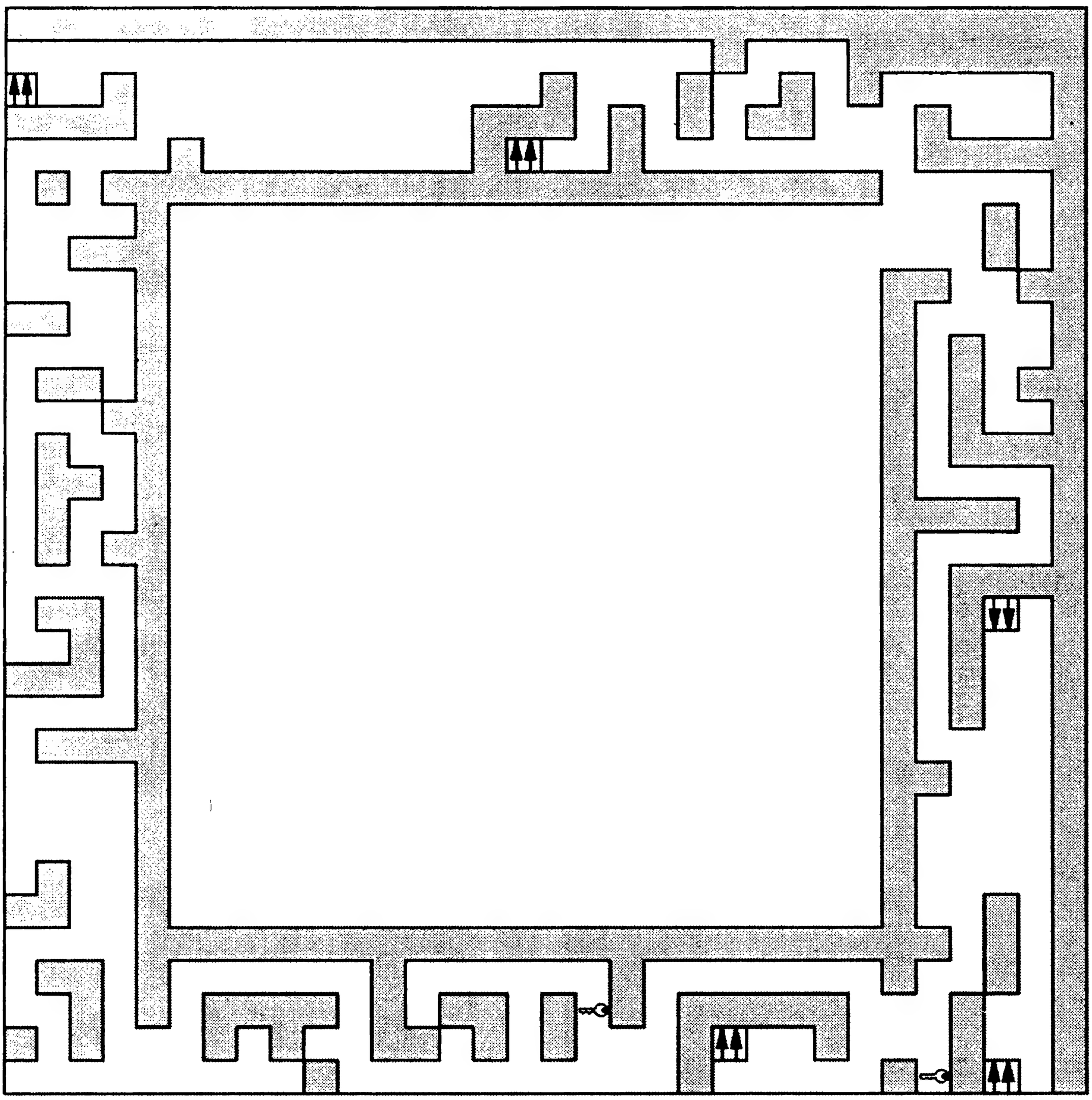


Схема №6, 7

- Teleporter

E - Exit (gates)

- Magic Potion or Extra Magic Power

- Ход наверх

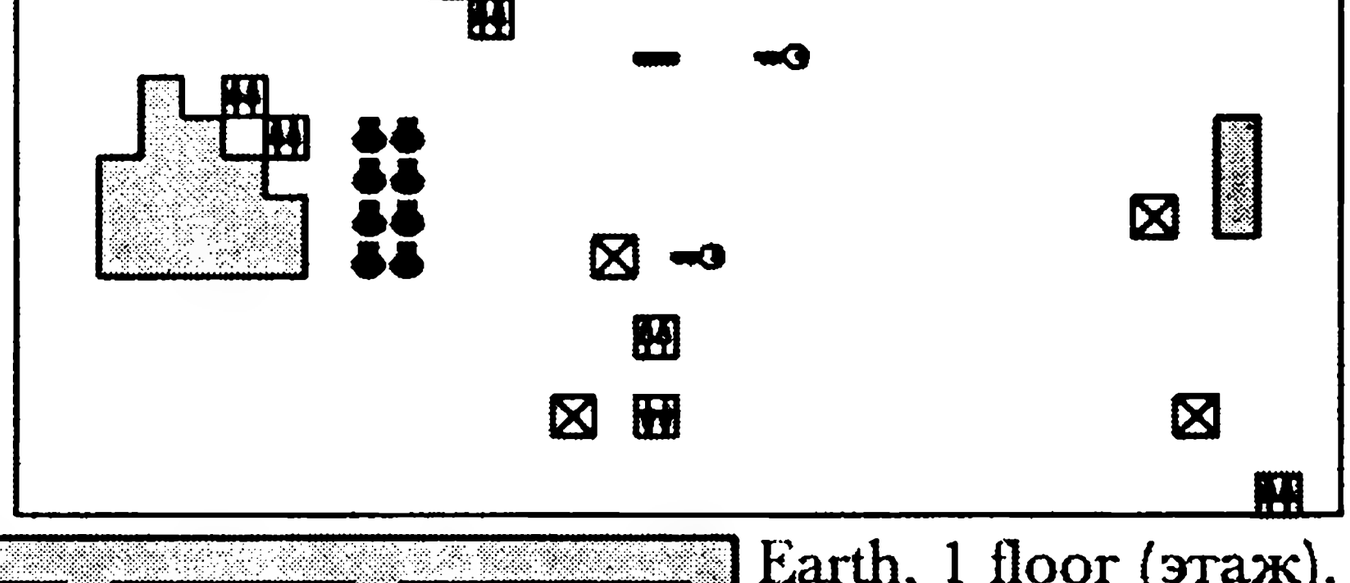
- Дверь вниз

- Элексир

- Дверь

- Ключ

Earth, 2 floor (этаж).



Earth, 1 floor (этаж).

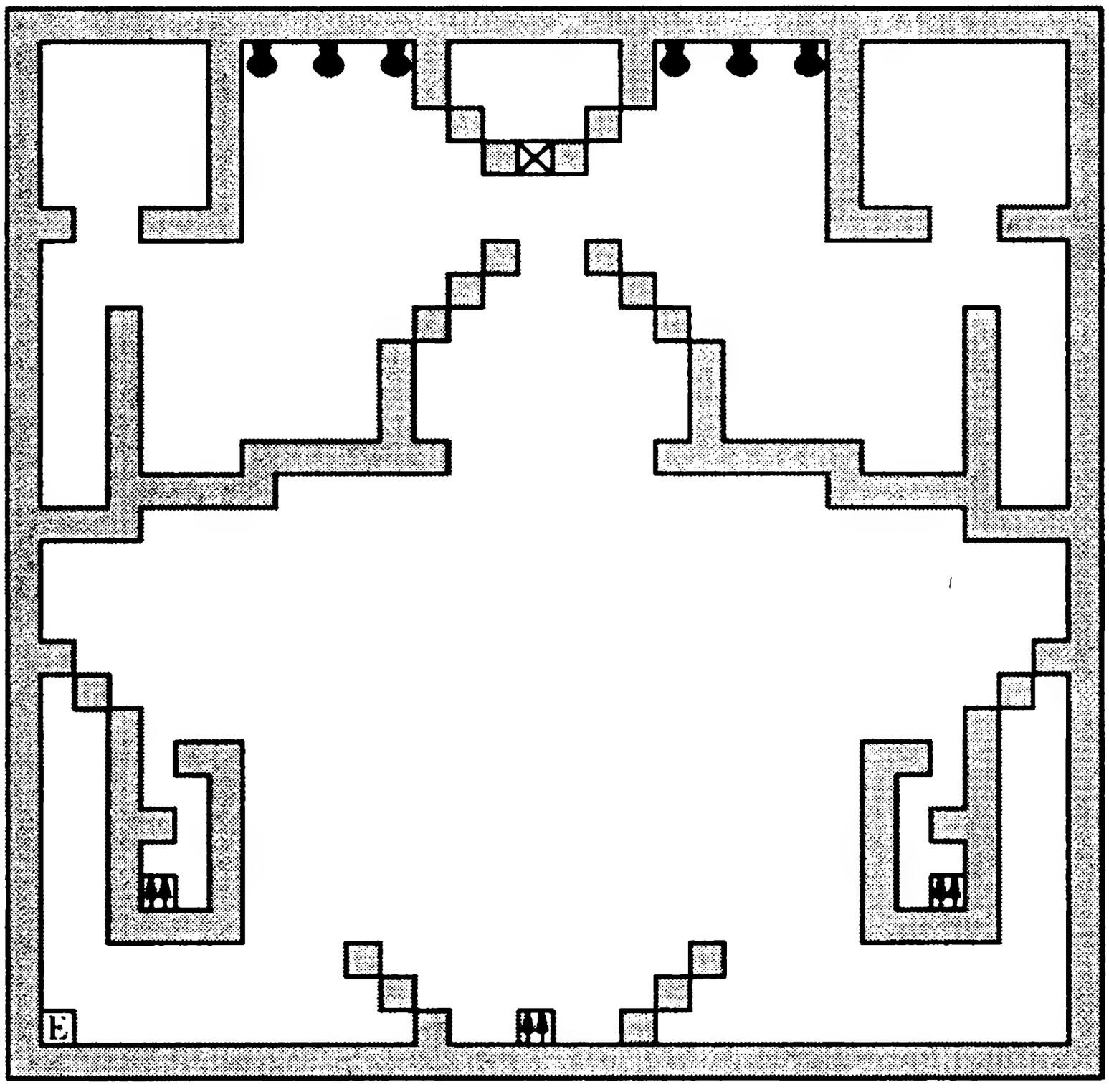


Схема №8

Earth, 5 floor (этаж).

- Дверь вниз

- Дверь

- Дверь наверх

- Teleporter

- Ключ

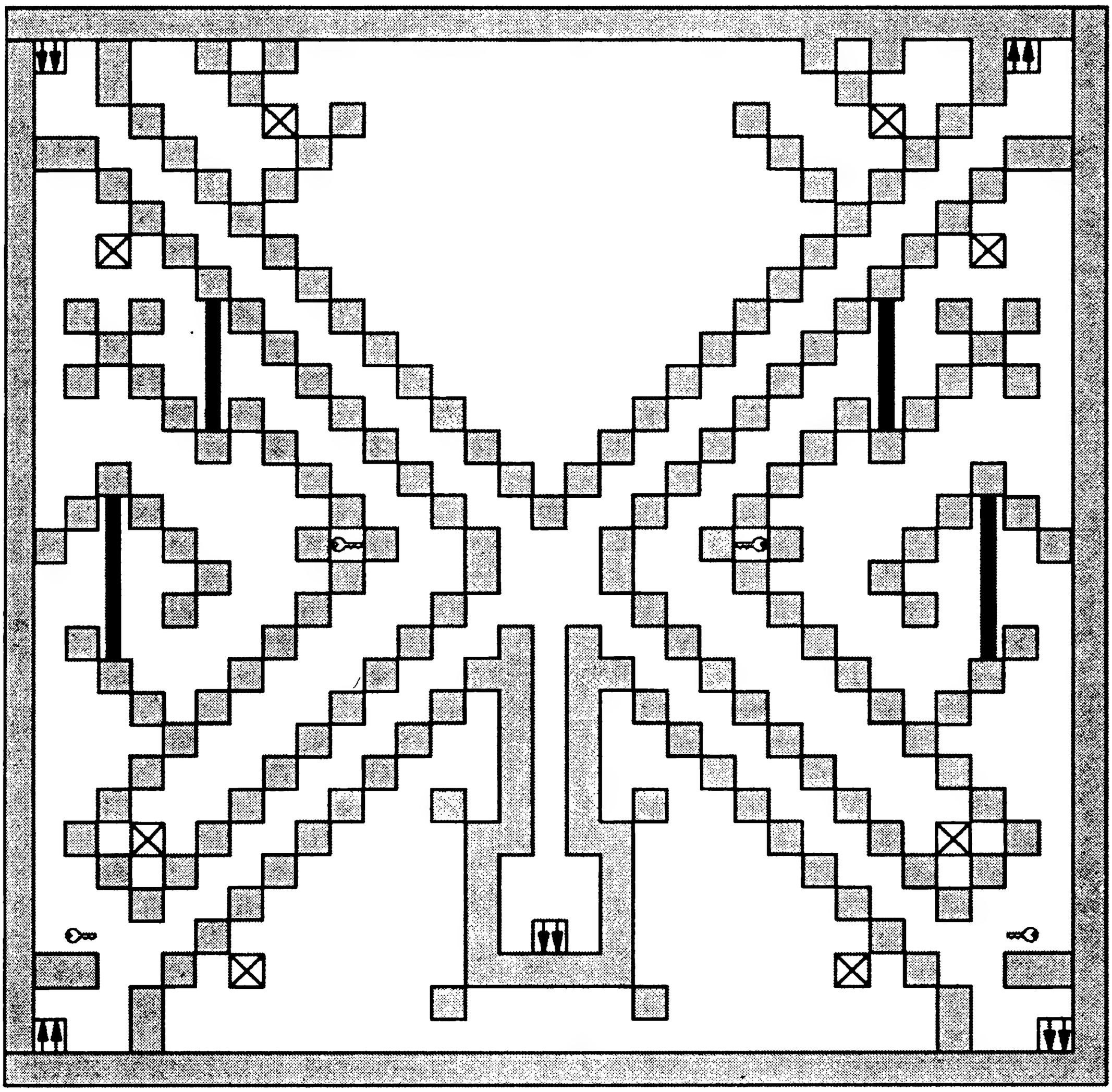


Схема №9

Earth, 10 floor (этаж).

- Напиток (Элексир)

- Дверь вниз

- Ключ от двери

- Дверь

- Teleporter

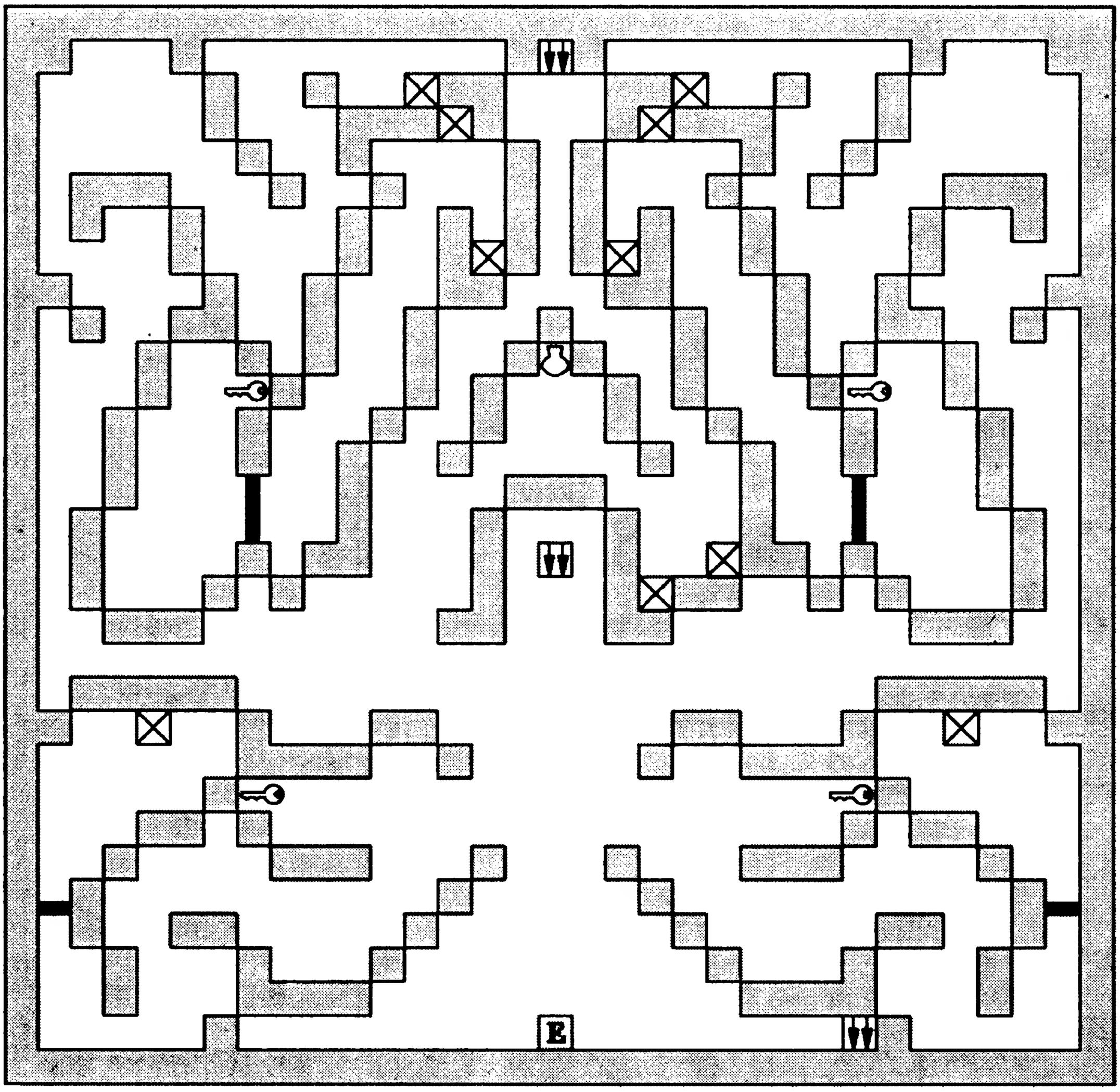


Схема №10

Water, 2 floor (этаж).

- Teleporter

- Дверь на нижний этаж

- Ключ от двери

- Дверь

- Дверь на верхний этаж

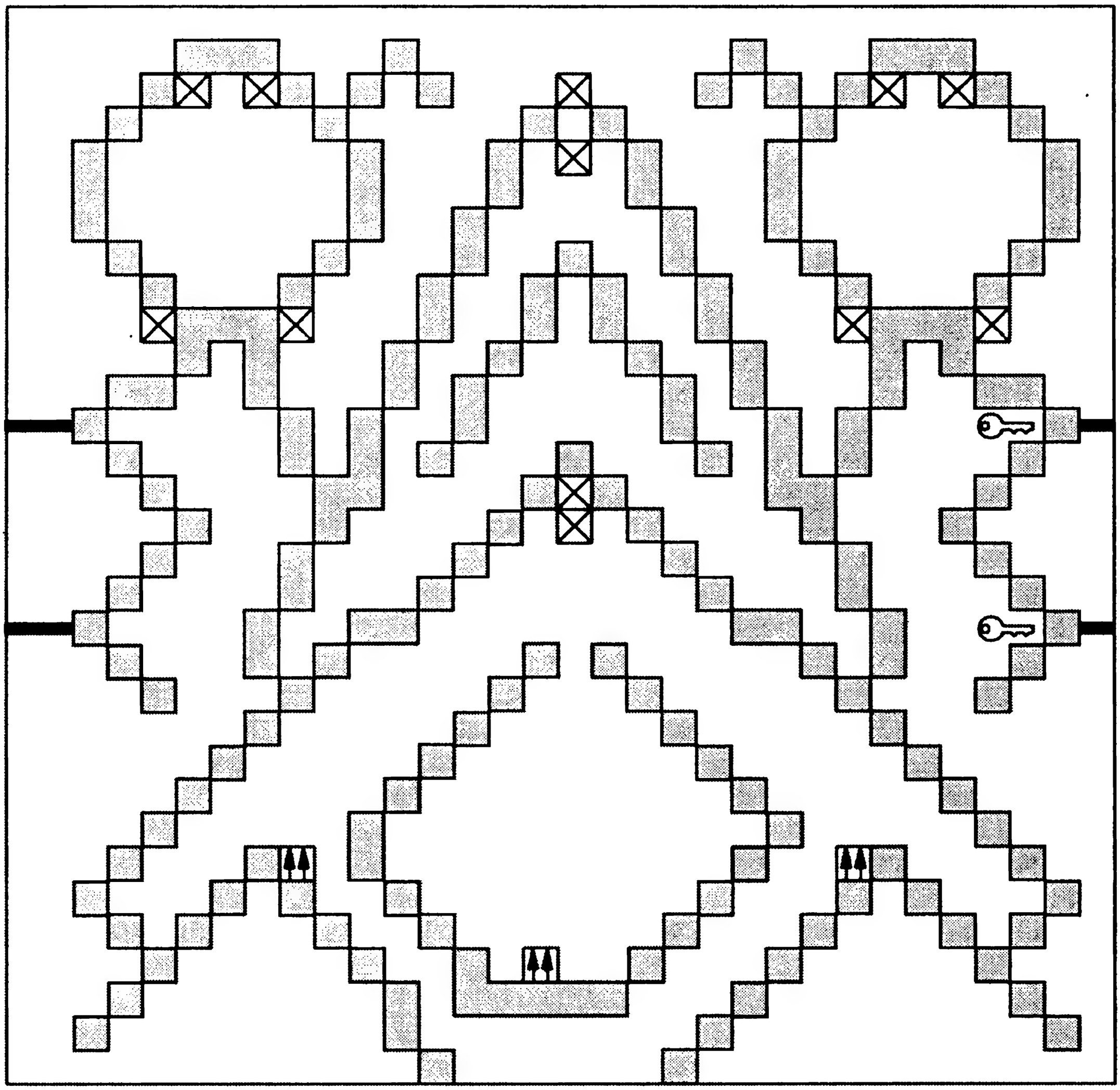


Схема №11

Water, 3 floor (этаж).

- Дверь вниз
- Дверь наверх
- Невидимость
- Дверь
- Ключ
- Элексир (еда)
- Teleporter

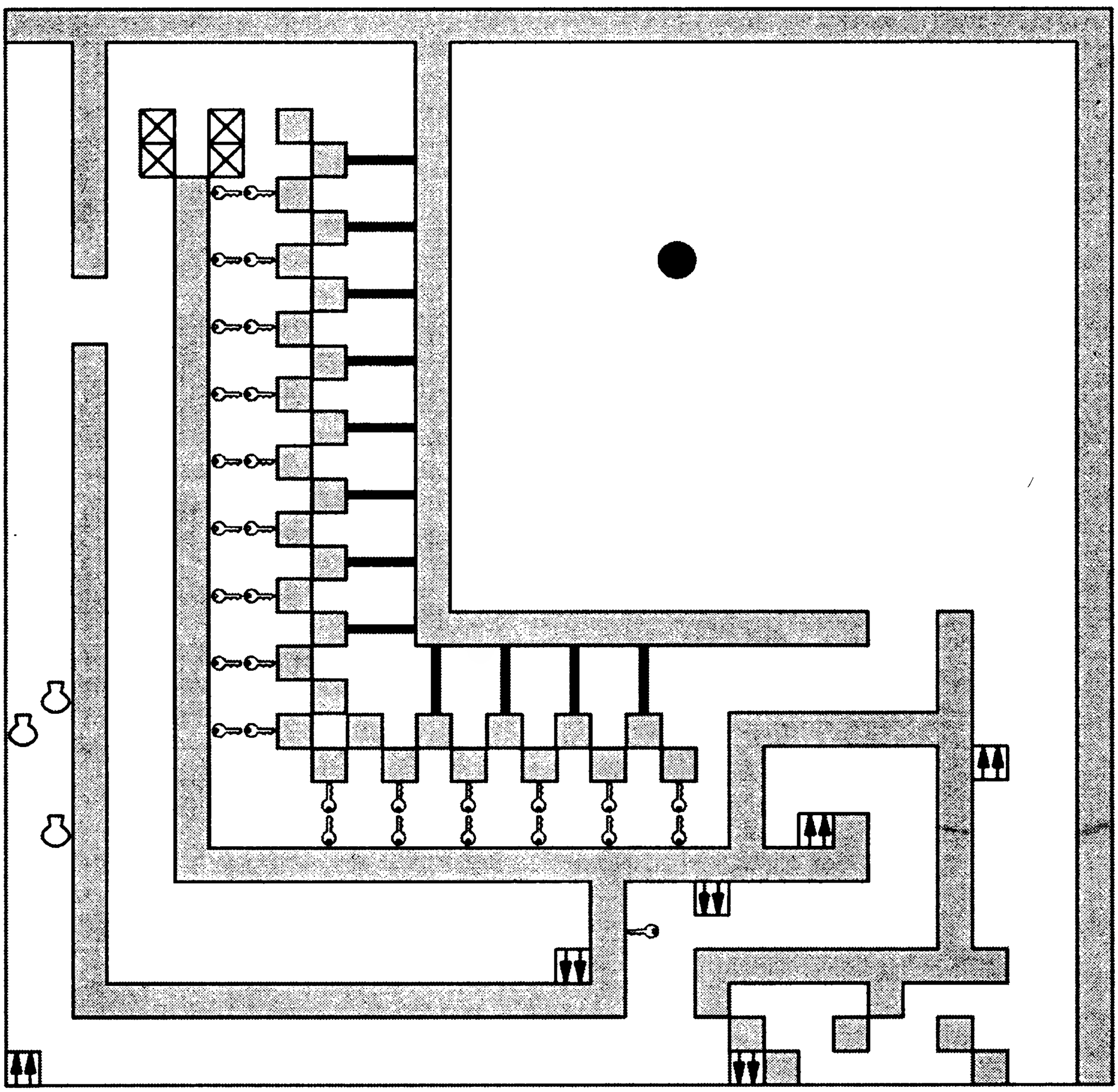


Схема №12

Water, 6 floor (этаж).

- Ход наверх
- Ход вниз
- Teleporter
- Дверь
- Магия
- Элексир

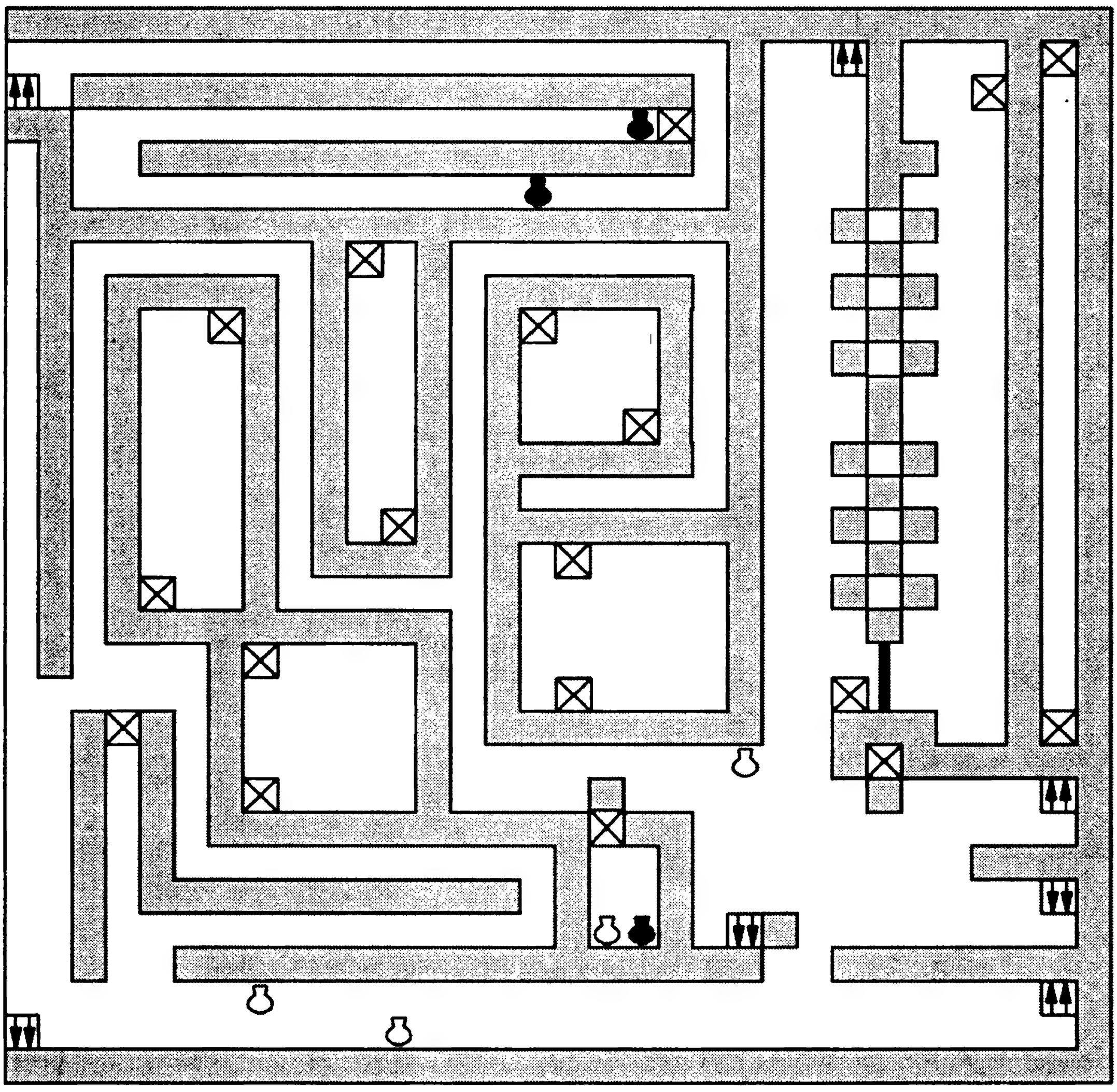


Схема №13

Water, 6 floor (этаж).

- Ход наверх

- Ход вниз

- Teleporter

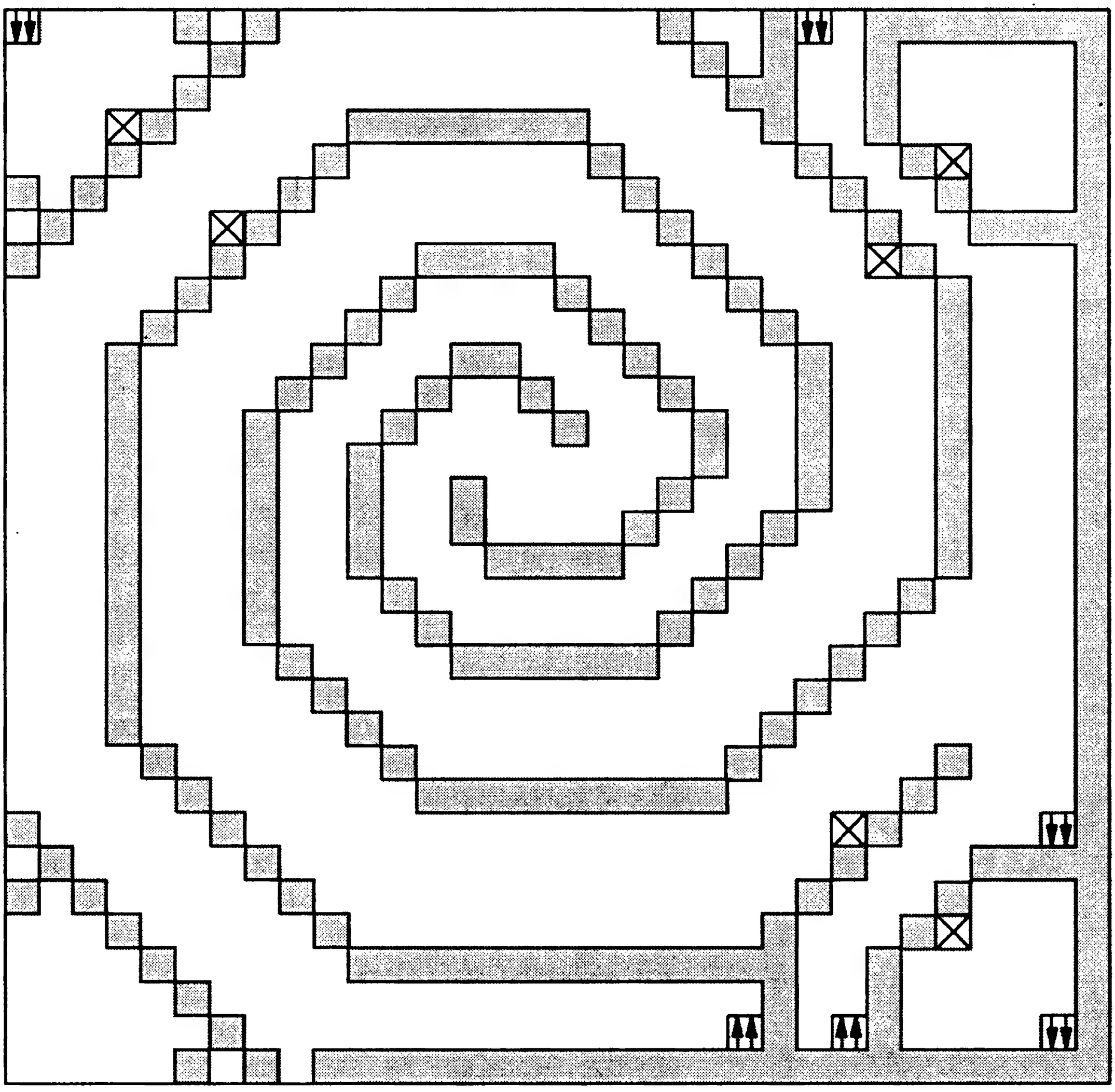


Схема №14

Wind 3F.

- Еда
- Магия
- Дверь
- Невидимость
- Ключ
- Teleporter
- Ход на верхний этаж
- Ход на нижний этаж

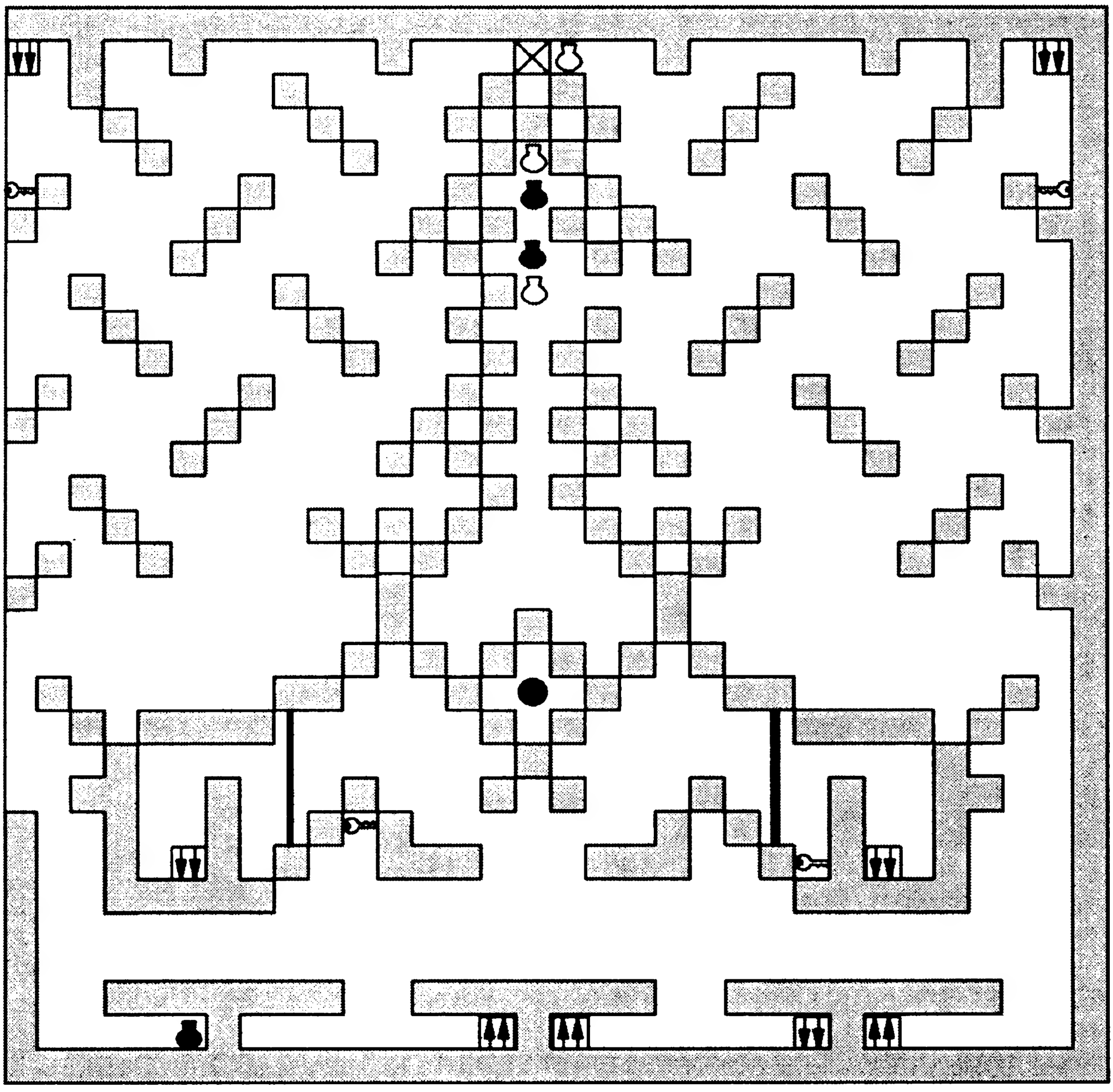


Схема №15

Wind 5F.

- Элексир (еда)
- Магия
- Teleporter
- Невидимость
- Дверь наверх
- Дверь вниз

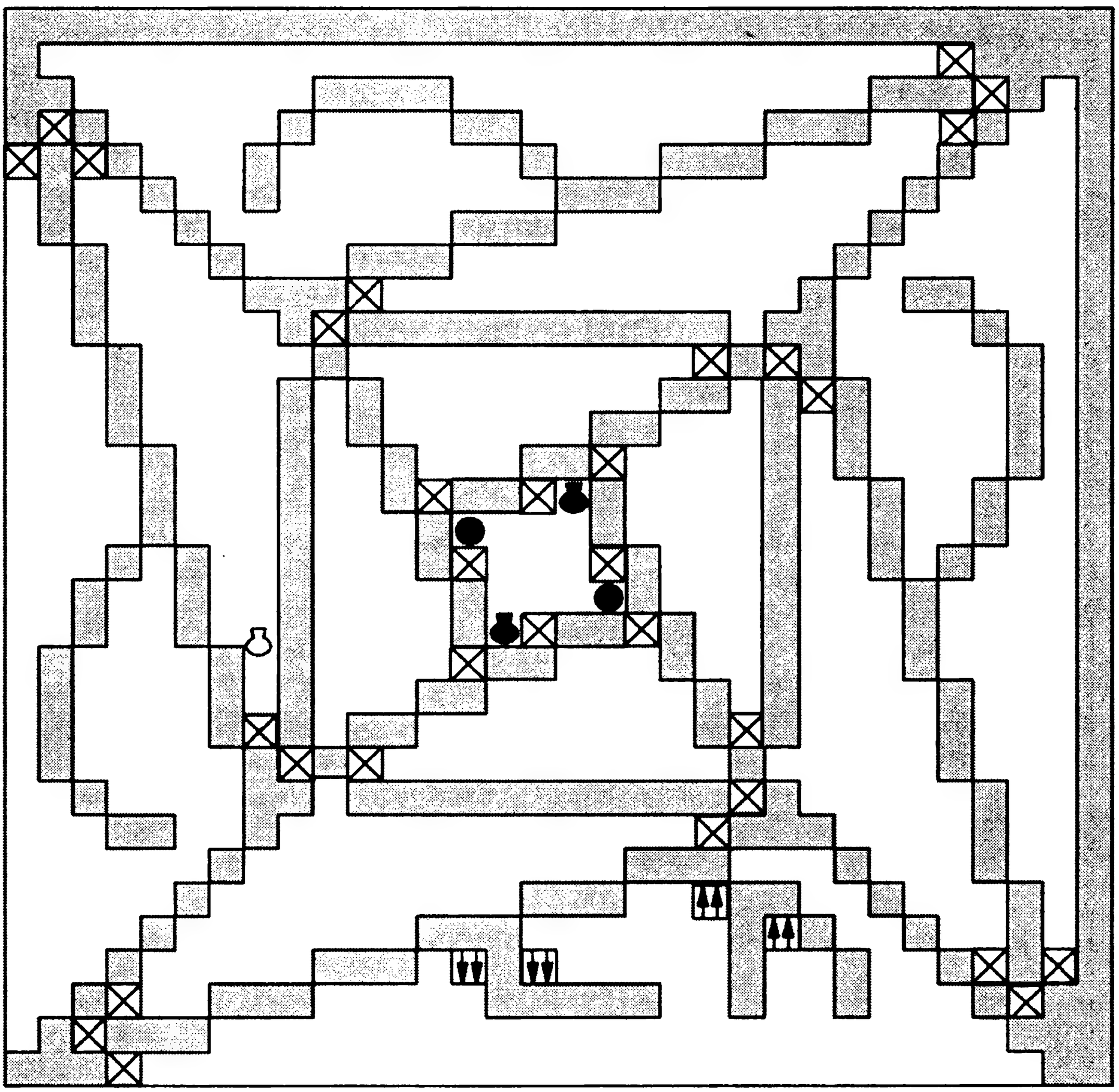
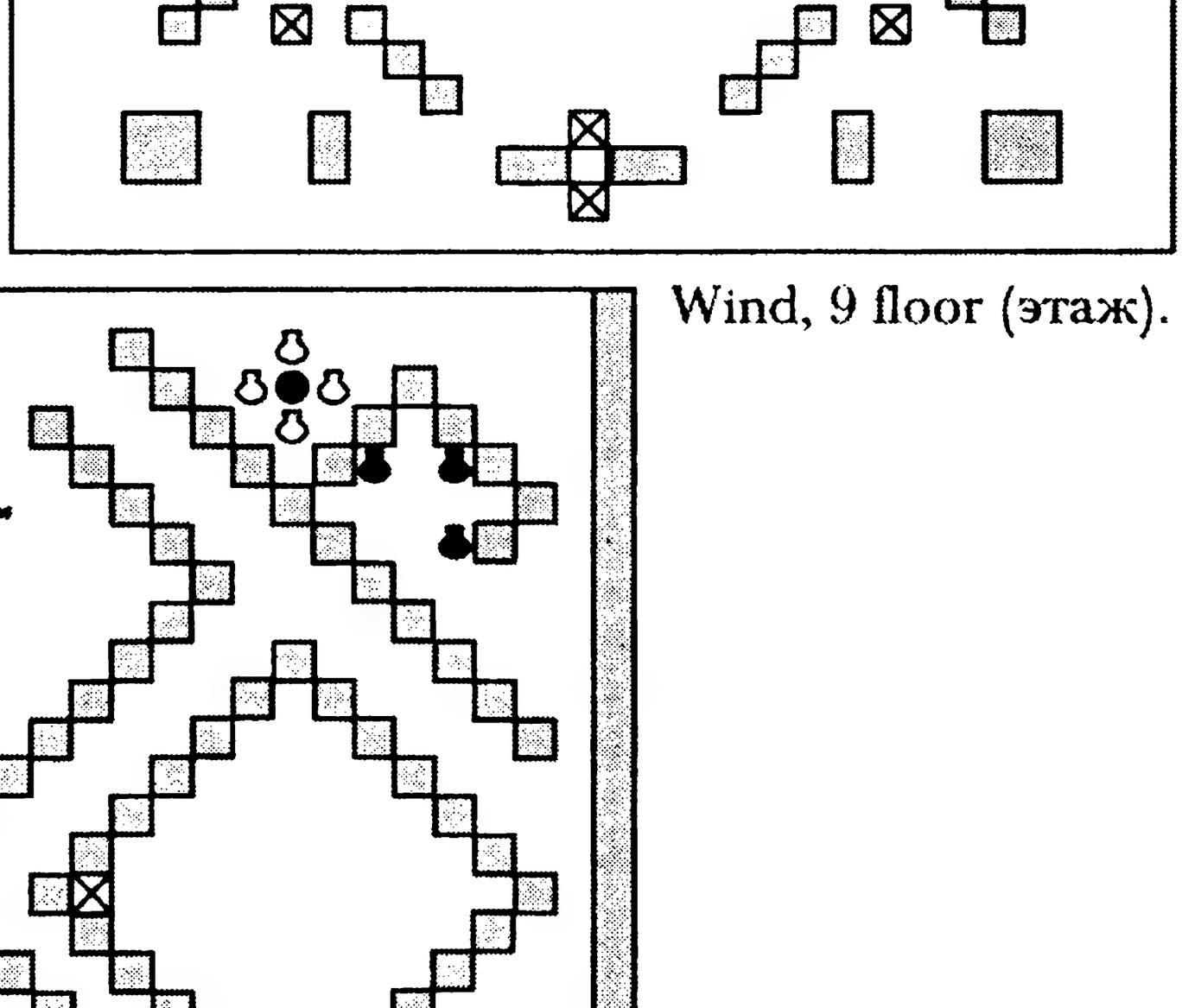


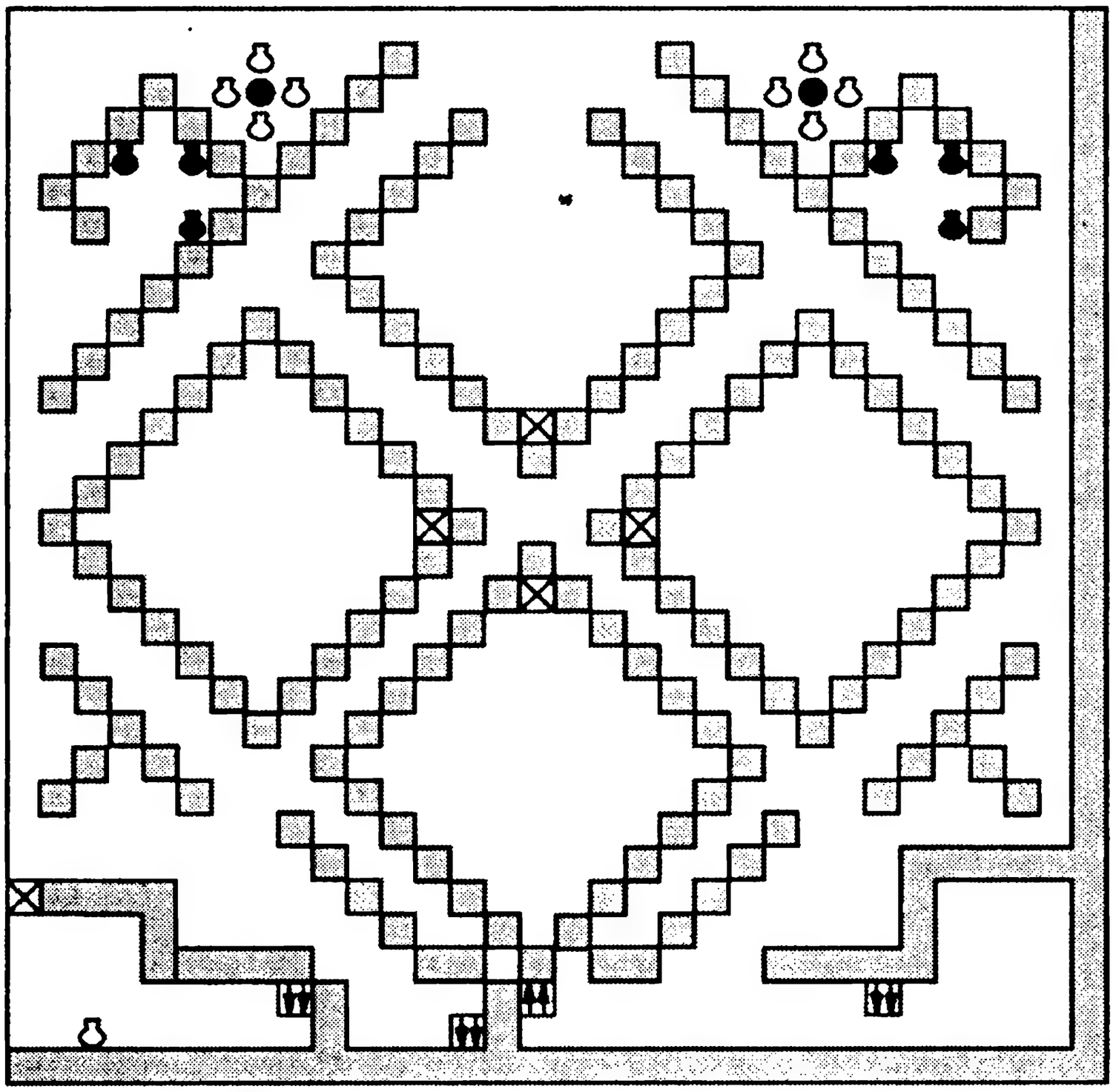
Схема №16, 17

- Ход наверх
- Ход вниз
- Teleporter
- Невидимость
- Магия
- Еда
- Кристалл

Castle 10F.



Wind, 9 floor (этаж).



• IMMORTAL •

(БЕССМЕРТНЫЙ)

• Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра •
Рейтинг★★★★★★★★☆☆

Игра в жанре RPG, не похожая на другие ролевые игры. Это игра - загадка, основанная на головоломках. Вам предстоит пройти восемь уровней, преодолевая преграды и уничтожая гоблинов и троллей. Необходимо также подбирать все предметы, встречающиеся в этой игре. Каждый предмет используется только один раз, кроме амулета.

Предыстория

Жил на свете один маг, вызвавшийся уничтожить злого и страшного огнедышащего дракона. Этот дракон выбрался из пещеры и беспощадно уничтожал близлежащие селения. На борьбу с драконом вызвалось множество рыцарей. Им удалось только запереть дракона в подземелье, а уничтожить его они так и не смогли. Но дракон, заключенный в подземелье, все равно не давал покоя человечеству, и тут появляетесь вы, чтобы окончательно расправиться с чудовищем. Вы спускаетесь в подземелье, и за вами закрывается вход. Вы в тупике, и вам не остается ничего иного, кроме как идти на поиски врага.

Управление

D - pad - движение героя,
выбор предмета;
A, B, C - огненный шар;
Start - меню (выбор предметов) ;

Во время сражения:

Атака - **←+ A (C), → +A (C)** ;
Защита - **← + B, → + B.**

Чтобы взять предмет, надо поставить курсор на «yes» на появившейся табличке и нажать кнопку **A** или **C**.

Прохождение

Уровень 1

Вы находитесь в одной из мрачных комнат темного и сырого подземелья, рядом с подсвечником. Поговорив с духом мага **MORDAMIR'a**, вы узнаете кое-что интересное о себе и о прохождении с уровня на уровень. Теперь идите в следующую комнату, в которой вы встретитесь с первым врагом-гоблином. Расправившись с ним, вы тем самым спасете жизнь человеку, который отблагодарит вас и даст ключ от сундука, находящегося в этой же комнате. Подойдите к мертвецу, лежащему рядом с дверью, из которой вы вышли, и возьмите у него кольцо **DUNRIC**. Открыв сундук, вы получите **BOTTLE, BAIT, SPORES, MAP** и некоторое количество денег. Идите дальше - на пути вам будут встречаться гоблины. Проберитесь очень осторожно через комнату, где из стен вылетают стрелы. Вам всего лишь надо не нажимать кнопки на полу. Выйдя из комнаты смерти, вы оказываетесь в темном и сыром помещении, где бегают разъяренные невидимые гоблины, убегать от которых вам мешают натыканные повсюду ловушки (дыры в полу и т.д.). Но, несмотря на все преграды, вам нужно добраться живым до конца комнаты и взять **AMULET**. В следующей комнате уже нет ни гоблинов, ни ловушек, поэтому бояться нечего. Можно (или даже нужно) поспать на специально разложенной соломе... После крепкого сна у вас пополнится уровень жизни. Теперь, недолго думая, подойдите к лучу, льющемуся из стены, и используйте **AMULET**, а на первый вопрос ответьте «Yes» и на второй «No». (В случае неправильного ответа придется начинать сначала). Сразу рядом с лучом откроется проход на следующий этап.

Уровень 2

В комнате, где вы оказываетесь, лежит **GEM**... и слизняки, го-о-о-лодны-ы-ые и злые. Рядом груда костей, в которой, если порыться, можно найти нож. Идите налево и, когда встретитесь с **WHISP'ами**, уничтожьте их с помощью **CHARMS**. Здесь же неподалеку сидит торговец, который продаст вам **OIL** (мазь против слизняков). Теперь пробирайтесь через толпы гоблинов в дальнюю комнату, около которой стоят два мощных гоблина-охранника. От них можно просто убежать через круговую систему дверей. Тут же на полу найдете **DUST**. И вот она, эта зловещая дверь, за которой спрятался король гоблинов. Войдите в эту комнату, прокрадитесь к куче земли, используйте **SPORES** (семена) и сразу бегите отсюда. Отдышавшись и переборов свой страх, входите обратно. Все мертвы. Теперь подойдите к королю и поговорите с ним. Он отдаст вам ключ. Тут же, рядом с королем, лежит камень: возьмите его, он пригодится. Идите в самую нижнюю правую комнату. По пути вы встретите карлика, сидящего в углу. Поговорите с ним. У него находится **GEM**, который он не хочет отдавать ни под каким предлогом. Тогда поищите в своих вещах **DUST** и используйте это. Поперхнувшись пылью, карлик выронит **GEM**, который вы подберете. Теперь можно продолжать ваш опасный путь. Дойдите до комнаты, в которую вы направлялись, и выложите там камень. Этот камень должен съесть слизняк, после чего получится **GEM**. Итак, три **GEM'a** собраны, можно идти к выходу (правый верхний угол карты). Тут расположены три треугольника: один **GEM** нужно положить в первый треугольник на правую сторону, второй **GEM** - во второй треугольник на левую сторону, третий **GEM** - в третий треугольник в середину. Если **GEM'ы** были растительного происхождения, то откроется проход на третий этаж.

Уровень 3

Перед вами люк: идите туда и спуститесь на самый нижний этаж. Убив тролля, вы получите кольцо **PROTEAN**. В комнате, расположенной выше, с его помощью можно самому превратиться в гоблина и, побратавшись с врагами, вскрыть сундук. Превратившись снова в человека, идите в комнату

с ямой и спуститесь в нижний люк. Убив троллей, заберите у одного из них **KNIFE** (кинжал). В соседней комнате сидит король гоблинов. Идите дальше, и вы попадете в комнату с выдвигающимися из пола лезвиями. Пройдите в правый верхний угол, там безопасно. Здесь же, в этой комнате с лезвиями, подберите **GEM**. Выйдя из этого помещения, вы попадете в комнату с лестницей и дверью, охраняемой двумя троллями. Если, стоя у лестницы, вы кинете кинжал между троллями, то они начнут драться, а вы в это время проникнете в охраняемую дверь. Возьмите **TROL'S BOMBS** и с помощью нее уничтожьте еще одного тролля. А теперь головоломка третьего этапа, одна из самых сложных загадок игры. Вы находитесь в комнате с треугольником на полу, в середине треугольника - красное пламя. Когда пламя станет фиолетового цвета, войдите в фигуру. Использовав драгоценный камень **GEM**, вы перенесетесь с помощью новых технологий с использованием лазеров в другую комнату. Спуститесь по лестнице, и вы в начале четвертого этапа.

Уровень 4

В первой комнате возьмите ковер-самолет. В следующей комнате вам предстоит перелет через очень большую длинную комнату на ковре- самолете. Летите не очень быстро и не очень медленно; управление сложное, но еще надо опасаться извержений огня из пола и падающих камней с потолка. Будет много преград на вашем пути, будут появляться препятствия и неожиданно гаснуть свет, но через пару секунд он будет включаться. Особо опасайтесь черных дыр в полу: если вы пролетите над дырой, то вас может съесть червяк, подобно тем, что встречались вам раньше. Долетев до конца этой комнаты, вы попадете в следующую. Возьмите здесь кольцо и расправьтесь с троллем. Идите дальше. В третьей комнате вы возьмете **COFFEE** (кофе). Вскоре вам встретится девушка: она попросит у вас одно кольцо. Можете смело дать его ей, все равно она вернет вам это кольцо, но еще даст подсказку к решению головоломки данного этапа. Девушка поцелует вас в щеку и испарится, оставив вас одного в подземелье. Идите дальше. Вы придете в комнату, где будет уже знакомая фигура на полу - треугольник. Это и есть головоломка четвертого этапа, над которой вам придется подумать. Если вы знаете английский язык, то вы сможете прочесть то, что вам сказала девушка, с которой вы встретились на этом этапе. Если вы не знаете английского, то внимательно читайте это описание: вам следует разложить три ваших кольца, затем собрать их, затем опять разложить, как бы сдвинув каждое кольцо на одну позицию по часовой стрелке. Не забудьте также забрать кольцо **DUNRIC**, оно вам еще пригодится. После того, как соберете все три кольца, спускайтесь вниз, в открывшийся в полу люк.

Уровень 5

В комнате, в которой вы оказываетесь, лежит яйцо, его стоит подобрать, но ни в коем случае не ешьте его, а то так и останетесь на этом этапе. Идите дальше - гоблин вам ничего плохого не сделает, он сейчас со своим другом обсуждает план по вытравливанию **NORLAC'a** из фонтана Юности. **NORLAC** - это водяной монстр-крыса. В соседней комнате сидит старик-торговец, который продает за **60 Gold POTION**. С помощью **POTION'a** вы сможете пройти через отверстие в стене. Пользование этой водой довольно сильно подрывает здоровье, поэтому надо как можно быстрее добраться до сундука, охраняемого двумя троллями, и выпить жидкость из бутылки (**BOTTLE**). В следующей комнате при помощи огненных шаров сбейте птиц. У одной из них есть ключ, возьмите его. Откройте дверь ключом и войдите в комнату. Вот здесь-то и понадобится **SENSOR**, который вы получили в комнате с двумя троллями. **SENSOR** издает свист, определяющий вашу близость к червяку, обитающему в этой комнате. Чем выше нота, тем, соответственно, ближе это чудище. Лучше не попадаться ему, а то он вас ничего не останется. Чтобы идти к люку и двери, идите следующим образом: влево, вниз, вправо, вниз, влево, вниз, вправо, вверх, вниз. Другого пути нет. Если

спуститься в люк, он, скорее всего, окажется пустым. Но если вы идете туда на последней жизни и с неполной линией жизни, то там будут сидеть четыре человека. Здесь-то и пригодится **COFFEE**, в том случае, если он у вас есть. Одному из сидящих он очень нужен. Дайте ему **COFFEE**, а он взамен восполнит вам линию жизни и даст способность убивать троллей одним прикосновением. Больше в этой комнате делать нечего, так что выходите из нее. Войдя в дверь, вы попадете в комнату, где вам надо будет применить **BAIT**. Но прежде у вас в сумке вылупится птичка из яйца; ни в коем случае не пристрелите ее, так как без этой птички дальше не пройдете. Положите птичку на плиту, теперь отходите в сторону и ждите, пока на эту плиту не сядет огромная птица. Она своим весом придавит плиту, и откроется проход дальше. Спуститесь в люк.

Уровень 6

Спустившись в люк, вы окажетесь в весьма странном помещении. Все стены облеплены гигантской паутиной. Мелкие паучки ползают все время по полу. Преодолев все страхи, надо двигаться дальше. Обследовав комнату, сложно не заметить две большие дыры в стене, из которых постоянно вылезают клешни. Если немного подождать, то можно заметить, что клешни вылезают то из одной дыры, то из другой. Встаньте у нижней дыры. Как только клешни вылезут из верхней дыры, сразу заберитесь в нижнюю. Только не мешкайте ни секунды, а то попадете в лапы паука. Успешно пробравшись через узкий проход (дыру), вы оказываетесь в помещении попросторней, на полу которого лежат коконы с пауками и стоит огромный паук. Близко к нему не подходите, а то он накинет на вас паутину. До коконов не дотрагивайтесь, иначе погибнете от стаи мелких паучков. Аккуратно встав у одного из коконов, пробегите к другому. В этот момент король-паук пустит паутину и промахнется. Как только паутина пролетит мимо вас, бегите к пауку и убейте его, вызвав на бой (только не задерживайтесь, опять же попадете в паутину). Враг побежден, и дорога к выходу открылась. Спустившись по лестнице, вы попадете в комнату, где лежит сундук и бутылка с **ALCOHOL**. Пройдите мимо сундука, только не открывайте его, и возьмите **ALCOHOL**. Взяв его, подойдите к сундуку и используйте **ALCOHOL**, ответив на запросы «No», потом «Yes». Таким образом, вы прольете спиртной напиток на сундук и на пол вокруг сундука. Паучки опьянеют или умрут. Сундук теперь можно открывать и получить свои **80 GOLDS** и **LEVITATION** (заклинание). Спустившись по лестнице вниз, вы окажетесь в длинном коридоре, битком забитым коконами и мелкими паучками. Больше двух шагов тут не пройти. Использовав заклинание **LEVITATION**, вы сможете пролететь по коридору обязательно облетая все коконы. Они будут то внизу, то вверху. После полета по коридору, вы попадете в его противоположный конец, где есть лестница. Используйте **LEVITATION** и уже пешком дойдите до лестницы и заберитесь по ней. Шестой уровень пройден.

Уровень 7

Вы оказались в комнате, в которой на стене висит **DUNRIC**. Если вы использовали **COFFEE**, как описано выше, то тролль, охраняющий **DUNRIC'a**, вам не страшен, вы убьете его очень быстро. Не забудьте про **DUNRIC'a**. Отдайте ему его кольцо и получите от него очень мощные заклинания: **MAGNETIC HANDS** и **STATUE OF GOLD**. Идите дальше. Здесь вам предстоит очень сложное и ответственное задание: вам надо проплыть на бочке против течения к монстру - крысе и поманить его за собой. В конечном итоге, вы должны заманить его в воронку. Вы оказываетесь посередине комнаты. К монстру-крысе вы приплывете, если будете двигаться таким образом: вправо, вправо, влево, вправо, вниз, плывите до крутого поворота и поверните направо, плывите до конца длинного тоннеля, поверните налево и снова налево. к этому страшному и ужасному монстру. Теперь следите за музыкой: когда она резко изменится, то плывите к воронке. У первого поворота сверните

направо, далее плывите по правому тоннелю и на следующем повороте сверните налево; поверните, проплыв по змейке до последнего поворота, налево, и перед вами будет развилка. Плывите налево и дальше, и вскоре вы приплывете к расширенному участку тоннеля. Здесь и находится воронка, в которую вы можете смело прыгать. Вы находитесь в руках у гоблинов, но они уже дружелюбны по отношению к вам. Это и есть конец седьмого уровня.

Уровень 8

В этой комнате лежит сундук, возьмите из него деньги, **FIRE PROTECTION** и **BLINK SPELL** и идите к дракону. Для того, чтобы попасть к нему, необходимо всего лишь походить по центру тупиковой комнаты и провалиться под пол. Внизу вас ждет тот самый злой и кровожадный дракон, из-за которого вы перенесли столько страданий. Задействовав **BLINK SPELL**, вы спасетесь от первых шести атак. Приводится он в действие очень просто, и также приводятся в действие все остальные заклинания: предмет выбирается в меню и нажимаются кнопки **A** или **C**. Используйте **BLINK SPELL** точно перед драконьим выдохом: вы как бы исчезаете на мгновение, и тролль проносится мимо. Перед седьмым выдохом дракон делает два вдоха. Точно с окончанием второго входите в меню и задействуйте **FIRE PROTECTION**. Она действует дольше, чем **BLINK**, и, соответственно, помогает выдержать более длинную седьмую атаку. А вот теперь доставайте **AMULET** (так же, как на первом уровне - «Yes», «No») и встречайте **MORDOMIR'a**. Первое, что он сделает, это обзовет вас дураком и отберет **AMULET**. Задействуйте заклинание **STATUE OF GOLD**, оно позволит вам превратиться в золотую статую, что спасет вас от вражеских молний. Четвертая молния - ложная, она вернется к вашему противнику. Всего их будет семь. Во время боя **MORDOMIR** разговаривает с вами, среди его слов есть фраза: «... пока я держу в руке амулет, дракон меня не пугает...». Остается последнее заклинание: **MAGNETIC HANDS**. Можете использовать его сколько угодно - хуже не будет. **AMULET** меняет хозяина, а дракон сжирает вашего врага.

Коды уровней

2-CDDFF10006F70
3-F47EF21000E10
4-B5FFF31001EB0
5-94BFB43000EB0
6-C65FF53010B41
7-C250F63010AC1
8-E011F730178C1

• LANDSTALKER •

(ПЕРВОПРОХОДЕЦ)

• Sega • Количество игроков 1 • Приключения с элементами ролевой игры •
Рейтинг★★★★★★★★★☆

Ролевая игра, квест. Средний уровень сложности. Имеется возможность записи игры на любой из четырех файлов; можно также копировать файлы.

Это захватывающая и увлекательнейшая игра с великолепной графикой. Музыка приятная и ненавязчивая, она прекрасно характеризует местность, в которой находится ваш герой. Желательно иметь поверхностные знания английского языка или словарь под рукой.

Предыстория

Вы - Landstalker по имени **NIGEL** - «охотник» за ценностями. Последняя ваша «добыча» статуя **JYPTA**, которую вы нашли в руинах города Jypta. В то время, когда вы продаете статую за 2000 **GOLD**, неожиданно появляется лесная нимфа - **FRIDAY**. Она предлагает вам отправиться на поиски легендарных сокровищ короля **NOLE**. Тут появляется некая блондинка **KAYLA** с двумя прихвостнями: **INK** и **WALLY**; и требует выдать ей **FRIDAY**. Нимфа уговаривает вас не выдавать ее, она обещает проводить вас к месту, где спрятаны сокровища. Вы соглашаетесь с ее предложением и убегаете от **KAYLA**. На большой птице вы переправляетесь на остров, где, по легенде, спрятаны сокровища. За птицу вы отдаете все имеющиеся у вас деньги. С этого места начинаются ваши приключения.

Управления: «**A**», «**C**» - удар, разговор, взять предмет; «**B**» - прыжок; «**Start**» - выход в меню, «**A**» в режиме меню - выбор предмета или экипировки, «**B**» - отмена выбора.

Строения

ЖИЛЫЕ ДОМА - здесь можно узнать о пути вашего следования, иногда получить полезный предмет.

ХРАМ - здесь имеются 4 книги:

1) Awakening Book - для лечения галлюцинаций

2) Anti Curse - описаны различные проклятья

3) Detox Book - описаны яды и противоядия

4) Record Book - книга для записи игры.

Для того, чтобы воспользоваться функцией книги, положите ее на столик перед **Priest`ом**.

ГОСТИНИЦА - за определенную плату можно переночевать, тем самым полностью восстановив энергию. Можно т акже посмотреть карту (бесплатно). Для этого карту или регистрационную книгу положите на стойку **Innkeeper`ом**.

МАГАЗИН - можно купить еду, медикаменты и другие полезные предметы.

Еда

EkeEke - восстанавливает часть жизненной энергии.
Detox Grass - снимает отправление.

Медицина

Dahl - восстанавливает 100% жизненной энергии.
Anti Paralize - восстанавливает способность двигаться.
Mind Repair - восстанавливает управление джойстиком.
Restoration - избавляет от проклятья, может заменить Anti Paralyze, Mind Repair и Detox Grass.

Предметы

Gold - золото, деньги.
Life Stock - повышает уровень жизненной энергии вашего героя на одну единицу.
Golden Statue - дает на время полную магию мечу.
Statue of Gaia - землетрясение.
Key - ключ.
Idol Stone - ключ к пещере Swamp Shrine.
Safety Pass - пропуск в **MERCATOR**
Bell - колокольчик; звенит там, где находится **Life Stock**.
Buyer Card - пропуск на склад медикаментов в порту **MERCATOR'a.**
Blue Ribbon - голубой бант, роли не играет.
Armlet - «ключ» к башне MIR's.
Garlic - чеснок, используется для общения с вашим двойником **MIRO**.
Moz Whistle - свисток, позволяет понимать разговор собак.
Sun Stone - солнечный камень, основа работы маяка в городе **RYUMA**.
Axe Magic - волшебный топор, срубает некоторые ели.
Lantern - фонарь.
Lithograph - карта в виде бога **Gola**, указывает города, в которых находятся пять камней (**Jevels**).
Red Jevel, Purple Jevel - камни, открывающие телепортатор, ведущий в подземный город.
Gola's Eye - открывает телепортатор, переправляющий в пещеру, в которой находится телепортатор, ведущий в подземный город.
Gola's Nail, Gola's Fang, Gola's Horn - три элемента **Gola**, телепортирующие к королю NOLE.

Экипировка

В ходе игры вы сможете найти различные виды экипировки. Всего их четыре: мечи, нагрудники, кольца с камнями и ботинки. Мечи:

1) **Sword** - простой меч;
2) **Magic Sword** - волшебный меч, полная магия которого обжигает врага;
3) **Thunder Sword** - меч-гром, полная магия бьет электрическим разрядом;
4) **Sword of Ice** - меч-лед, полная магия - это вьюн, который вылетает из меча и замораживает врага на короткое время;
5) **Sword of Gaia** - меч богини **GAIA**, его полная магия вызывает землетрясение.

Ботинки:

1) Boots - простые;
2) Healing Boots - восстанавливающие жизненную энергию;
3) Flame Boots - защищают от раскаленной лавы;
4) Iron Boots - защищают от шипов на полу;
5) Snow Spiked Boots - позволяют ходить по снегу.
Нагрудники также имеют пять видов, каждый из которых защищают вас более или менее от ударов врагов.

Кольца с камнями: сначала у вас имеется всего лишь перчатка, но в ходе игры вы найдете четыре кольца: **Saturn Stone, Mars Stone, Moon Stone** и **Venus Stone**. Кольца увеличивают силу удара меча и ускоряют восстановление магии меча.

Общие советы

В пещерах, чтобы открыть некоторые двери, вам понадобятся ключи, либо, если дверь имеет вид решетки, надо нажать на кнопку, а, возможно, убить каких-нибудь монстров, в противном случае данная дверь является попросту выходом из помещения. Некоторых монстров можно использовать в качестве ступеньки для достижения следующей области пещеры. В случаях с затрудненными прыжками меняйте направление курсора джойстика во время прыжка. Головоломки в пещерах легко решаются, если вы внимательно проанализируете имеющиеся в комнате предметы и монстров (например, некоторые истуканы могут оказаться кнопками). Иногда лучше оставить монстров в живых, чтобы они нажали на нужную кнопку. Также не забывайте своевременно пополнять запасы еды и медикаментов.

Прохождение

Итак, игра начинается с того, что вы «приземляетесь» на острове возле пещеры. **FRIDAY** - лесная нимфа следует за вами во время всей игры, но теперь она невидима и появляется в особо важных случаях, например, чтобы оживить вас или подсказать что-нибудь важное. Вы заходите в пещеру, находите немного денег (**GOLD**) и, в конце концов, неизбежно падаете в водопад и в результате падения разбиваетесь. Вас находит **FARA** - дочь старейшины (**MAYOR**) деревни **MASSAN** и сообщает об этом жителям деревни. Вы оказываетесь в доме старейшины деревни. **FRIDAY** оживляет вас, и вы отправляетесь в путь. Единственный путь для вас лежит в пещеру **WATERFALL SHRINE** (на развилках имеются указатели). В пещере (см.рис.1) разыщите старика **PROSPERO** и выслушайте легенду о сокровищах, которую он вам расскажет, хотя ничего конкретного вы не узнаете. После этого вернитесь в **MASSAN**. Навстречу вам выбежит старейшина и сообщит, что пока вас не было, деревню посетили жители деревни **GUMI** и похитили **FARA**. Следуйте в **GUMI**. Стража у ворот вас не пропустит, но **FRIDAY** укажет вам узкую тропинку между елок. Идите по тропинке и увидите связанную **FARA**. Вас заметят охранники, и все покинут деревню. Ступайте в дом старейшины деревни и возьмите **IDOL STONE**. Идите в пещеру **SWAMP SHRINE**. При помощи **IDOL STONE** откройте ворота - вход в пещеру (см.рис.2). Найдите жителей **GUMI**, совершающих в этой пещере обряд поклонения **ORC KING'y**. Победите **ORC KING'a** и освободите **FARA**, после чего возвращайтесь в **MASSAN**. Старейшина - отец девочки - даст вам в награду **RED JEVEL**. После этого враждующие деревни **MASSAN** и **GUMI** помирятся. Следуйте через **GUMI** по дороге в северо-западном направлении. Вы встретите двух жителей **GUMI**; поговорите с ними, и они освободят дорогу: уберут большой камень, преграждающий путь. Идите в город **RYUMA**, который стоит на побережье. По пути в город зайдите к **KADO-оружейнику**. (На дороге из **GUMI** в **RYUMA** перед перекрестком **RYUMA-MERCATOR**, есть небольшое ответвление справа.) У него вы получите меч **Magic Sword**, обладающий магией огня. Также он сообщит вам, что существуют еще три волшебных меча: **Thunder Sword, Sword of Ice, Sword of Gaia.**

В городе **RYUMA** найдите мальчика, который прячется у дома мэра. Мальчишка подпрыгивает, таким образом вы сможете его увидеть. Поговорите с ним, после чего зайдите в дом мэра и поговорите с младшим из мужчин, сидящих за столом. Он сообщит вам, что в пещере в мысу скрываются бандиты, похитившие мэра. На юго-восточной стороне города есть причал, у которого стоит плот. Когда вы придете на причал, увидите **KAYLA**, плывущую на плоту. Она станет вам угрожать, но ее плот унесет течением. После этого пройдите на плот и отправляйтесь в пещеру. В пещере (см.рис.3) вы должны отыскать статую богини **GAIA**. Сдвиньте ее назад, тогда уйдет вода, заполняющая рвы в пещере. Отыщите **Boss'a**, охраняющего мэра и еще двух человек, и освободите пленников. В одном из сундуков, находящихся там же, где были пленники, вы обнаружите **Lithograph**. Появится **FRIDAY** и сообщит вам, что **LITHOGRAPH** - это карта, на которой обозначены населенные пункты, в которых находятся пять драгоценных камней, открывающих доступ к сокровищам. Но вновь появится **KAYLA** и заберет у вас **LITHOGRAPH** в обмен на жизнь **FRIDAY**. Когда она уйдет, **FRIDAY** скажет вам, что запомнила местоположение камней, обозначенное на **LITHOGRAPH**. Возвращайтесь в **RYUMA**, зайдите к мэру: он даст вам пропуск (**SAFETY PASS**) в город **MERCATOR**. Но прежде, чем идти в **MERCATOR**, зайдите в большое дерево **TIBOR**, стоящее у развилки **RYUMA-GUMI-MERCATOR**. «Кто-то завелся у меня внутри», - скажет дерево и попросит вас помочь. Избавьте дерево от вредителей (см.рис.4). За свое спасение дерево предоставит вам в будущем возможность пользоваться телепортаторами, которые появятся в деревьях-двойниках, растущих у разных населенных пунктов и связующих их попарно. Но чтобы воспользоваться одним из телепортаторов, надо сначала проделать пешком путь от одного дерева до другого и зайти в каждое. После спасения дерева идите в **MERCATOR**. Один из стражников у ворот города попросит у вас денег, ответьте ему отказом, так как у вас имеется пропуск в город (**SAFETY PASS**). Идите к воротам замка и поговорите со стражей, охраняющей вход в замок. Стража в замок вас не пропустит. Тогда разыщите девочку у восточной стены замка (около фонтана в виде женщины, льющей воду). Поговорив с девочкой, вы, как бы случайно, увидите генерала **ARTHUR'a** со стражником, находящихся по ту сторону рва. **ARTHUR** сообщит стражнику. что собирается идти к мадам **YARD**. Проследуйте за **ARTHUR'ом** к мадам **YARD** (ее заведение находится в южной части города). Зайдите внутрь заведения, поговорите со служанкой по имени **LINDA**, она вас отправит к предсказательнице **FORTUNE TELLER** (ее дом расположен неподалеку от заведения мадам **YARD**). **FORTUNE TELLER** изменит вам внешность, вы станете выглядеть старше. После этого вернитесь к мадам **YARD**, поговорите с ней, и одна из служанок проводит вас наверх в комнату. Тут появится **FRIDAY** и вернет вам прежний облик. Выйдя из комнаты, вы встретите генерала **ARTHUR'a. ARTHUR** будет очень раздражен вашей встречей, и решит покончить с вами, но служащая заведения остановит его. Тогда **ARTHUR** возьмет с вас слово не говорить никому о вашей встрече, а в обмен на ваше молчание даст разрешение пройти в замок. Ступайте в замок. В замке вас встретят и проводят в приемный зал, где вас представят **DUKE**. От него вы узнаете, что в башне **MIR's** живет evil magician - дьявольский волшебник. Вход в башню преграждает магический барьер. И для того, чтобы пройти через него, нужен Armlet.

Затем **DUKE** пригласит вас на банкет. При выходе из зала вас встретит служанка и проводит в отведенную вам комнату. В нижней части замка встретьтесь с **ARTUR'ом**, он напомнит о вашем обещании. Затем зайдите на кухню и поговорите со служанкой, стоящей в дверях. Она предложит вам пройти в банкетный зал. Следуйте в банкетный зал, где **DUKE** устраивает обед в честь героев. После того, как пообедаете и послушаете музыку знаменитого композитора **LUDWIG'a**, ступайте в свою комнату. **FRIDAY** предложит вам поспать и восстановить энергию. После сна выходите в город, где сможете найти пустой магазин: там болен продавец. Если захотите, можете помочь ему. Поговорите с больным, и он даст вам **Byger Card** - это пропуск на склад медикаментов (склад находится в порту; там же вы можете пополнить запас **EkeEke**- здесь они дешевле, чем везде). На складе наберите медикаментов и отдайте их кладовщику. После этого в магазине, где был болен продавец, вы сможете их купить. В доме рядом с магазином находится **GREENPREA's**. Там можно поиграть за деньги (если кидать шар на дощечку с выигрышем в 100 Gold, то сможете разорите хозяина этого заведения). Если

вы зайдете в двухэтажный дом, там вы встретитесь с женщиной, которая предложит вам расставить кувшины наверху по полкам. За это она даст вам немного денег (на ее вопрос отвечайте «yes») Кувшины необходимо ставить на полки очень аккуратно, чтобы, во-первых, они ровно стояли, а, во-вторых, чтобы не разбить ни одного. Когда вы расставите кувшины в первый раз, хозяйка поднимется наверх и предложит вам еще раз проделать это. Выйдите из комнаты и снова зайдите. Кувшины опять окажутся на полу. Если вам удастся снова правильно расставить их, внизу вы найдете сундук с **Life Stock**.Также можете сходить в небольшой лабиринт (западнее **MERCATOR'a**), где есть ход в пещеру под землей - жилище лесных нимф. В пещере вы всегда можете взять **EkeEke** бесплатно После этого можно идти добывать **Armlet**.

В городе **MERCATOR** ступайте в дом, что слева от храма. Там есть лестница, ведущая в склеп. Спуститесь по ней и зайдите в первую дверь (без номера). Появится мумия - некий страж из преисподней, и сообщит вам следующее: для того, чтобы переправиться на плоту на другой берег реки, надо отгадать восемь загадок в восьми комнатах. Если решение будет верным, то погаснут две большие лампады (также слышится звук, характерный нажатию кнопки).

Решения:

Комн. №1: убить пузыри в порядке - белый, красный, желтый.

Комн. №2: не отходить от некролога (таблички, где содержится информация о похороненном здесь) и не убивать пузыри.

Комн. №3: вдоль правой стены есть невидимая лестница - подняться по ней наверх.

Комн. №4: камнем убить монстра в то время, когда он находится на верхней площадке

Комн. №5: поставить к левому кресту кнопку и включить ее.

Комн. №6: не трогать сундуки.

Комн. №7: уничтожить скелеты, когда они все на верхней площадке.

Комн. №8: поставить ящик к табличке с именем, запрыгнуть наверх и пройти сквозь стену

Для того, чтобы появился предмет или существо, необходимые вам для решения загадки подойдите к некрологу (прямоугольной табличке) и прочитайте его. Если вы решите все загадки, ступайте на плоти мумия переправит вас на другой берег. Зайдите в первую комнату, там вы увидите **DEXTER**'а - воина в доспехах, присутствовавшего на банкете у **DUKE**. **DEXTER** погибнет. Ваша задача - открыть дверь в следующую комнату при помощи огненного шара, погубившего **DEXTER**'а. В той комнате вы должны будете победить дьявола в обличье мумии. Когда вы это сделаете - получите **Armlet**. Дьявола нужно бить мечом на расстоянии. Добыв Armlet, идите в башню **MIR**'а, (см.рис.5). Ваша задача - отыскать хозяина башни волшебника MIR'а. Для начала разыщите вашего двойника - **MIRO**. Для общения с ним воспользуйтесь Garlic (чесноком), который находится в одном из сундуков в башне. В башне вы можете также разыскать привидение - **PRIEST**, у него можно записать игру и бесплатно приобрести **EkeEke** и **Detox Grass**.

Следуйте за **MIRO** - он пойдет в потайной ход, поэтому постарайтесь не отстать от него. **MIRO** поведет вас к волшебнику. После того, как **FRIDAY** нагрубит волшебнику **MIR**'у, тот рассердится и станет вести себя агрессивно. Вы должны победить его, тогда он отдаст вам второй из пяти камней - **Purple Jevel**. Из разговора с **MIR**'ом выяснится, что **DUKE**, брат **MIR**'а, - коварный обманщик, который также хочет завладеть сокровищами.

Получив камень, вернитесь в замок в **MERCATOR**. Вас проводят к **DUKE**, а тот, в свою очередь, приготовил сюрприз: вам представят мисс **KAYLA**, которая захочет отобрать у вас камни. Но **DUKE** сбросит ее в подземелье, затем отберет у вас камни и отправит следом за **KAYLA**. Вы должны будете выбраться из подземелья, по пути освободив из заточения **Moralisa** и фрейлину принцессы **LARA**. Когда вы выберетесь из подземелья дворца, увидите крылатого ящера **ZAK**'а (также участвовавшего в банкете), похищающего принцессу **LARA**. **ZAK** улетит с принцессой, а вы идите во дворец и спасите генерала **ARTHUR**'а. После этого ударьте по статуе, стоящей в углу в верхней комнате. Появится лестница, поднимитесь по ней наверх и возьмите ключ от двери, из которой

вышел **ARTUR**, когда вы увидели его в первый раз. За дверью есть кнопка, при нажатии которой, на месте фонтана (у которого вы встретились с девочкой) появится вход в лес **GREENMAZE**.

Пока вы блуждали в подземельях замка, **DUKE** и подмастерье **GORO** украли **Sun Stone** из маяка в **RYUMA**. Маяк не работает и, чтобы починить его, вы должны принести туда **Sun Stone**, который время от времени появляется в лесу **GREENMAZE**. Идите в лес и прежде всего найдите дохлую собаку по кличке **EINSHTEIN** (она в юго-западном секторе леса). **FRIDAY** оживит собаку, и она отведет вас к своему хозяину - **CUTTER**. Он даст вам свисток **Moz Whistle**, который позволит вам понимать язык собак и других животных. После этого идите в северо-восточный сектор леса и найдите **Sun Stone**. Доступ к нему преграждают три ели. При помощи свистка вызовите **CUTTER**'а, и тот освободит вам проход. Возьмите **Sun Stone** и отнесите его в маяк в городе **RYUMA**.

Теперь, когда вы понимаете собак, можете, если хотите, спасти детей **BELL** (собачка в деревне **MASSAN**) и **MARTIN**`а (собачка в доме ведьмы) от заклятья ведьмы **HELGA**. Для этого вы сначала должны поговорить с собакой **BELL** в **MASSAN**'е. Ведьма живет в лесу восточнее **MERCATORa**. Идите к ней и когда зайдете в ее дом, она превратит вас в собаку, а сама убежит в подвал. Ступайте следом и найдите ее. Когда подойдете к ней, ведьма захочет вас убить, но погибнет сама. Вы и дети вновь примете свой прежний облик. На большом столе в доме можно взять кольцо **Saturn**.

Теперь идите в порт в **MERCATOR**'е. Садитесь на корабль, который доставит вас в город **Verla**. В городе вы найдете лишь продавца в магазине, так как до вас здесь побывал **DUKE MERCATOR** и всех жителей **VERLA** заточил в рудники **VERLA MINE** (см.рис.6). Идите в **MINE** и освободите всех горожан, после чего вернитесь в город. Найдите в одном доме трех мужчин, они сообщат вам, что когда они были в **MINE**, то откопали меч, который хотят сейчас вам подарить. Этот меч называется Гром, то есть **Thunder Sword**, взять его вы сможете в колодце в городе.

Далее ступайте в деревеньку мирных гномов под названием **DESTEL**. Дорога туда лежит через тоннель, который открылся в **VERLA MINE** (недалеко от входа в пещеру). Дойдя до **DESTEL**, ступайте дальше на север. Вы выйдете к озеру (**LAKE**) и увидите **DUKE**, плывущего на плоту. Следуйте в ту же сторону и поднимитесь на возвышенность, - вы увидите, как **DUKE** высаживается у замка на озере. Теперь идите в противоположную сторону. Зайдите в домик у озера, старик в домике скажет, что пройти к замку можно через тоннель под **DESTEL**. Вернитесь в **DESTEL**: теперь этот тоннель будет открыт (см.рис.7). Опуститесь туда и разыщите быка, вроде минотавра. Когда победите этого монстра - откроется проход к замку, где укрылся **DUKE**. А заодно вы получите очень полезную вещь - ботинки **Healing Boots**, восстанавливающие энергию в то время, как вы передвигаетесь в них.

Итак, выходите из тоннеля и ступайте по дороге. Вы придете в небольшую пещеру, где стоит статуя богини. Используйте здесь **Statue of Gaia**. Начнется извержение вулкана, а когда оно прекратится, по застывшей лаве вы сможете подойти к замку, где укрылся **DUKE** (см.рис.8). В замке вы найдете еще один волшебны меч - **Sword of Ice**. Когда магия меча полная, то из него вылетает небольшой вьюн, замораживающий на мгновение врага, в которого он попадет. Далее разыщите **DUKE** и сразитесь с ним. Когда вы победите, **DUKE** скажет, что вы можете взять сокровища. Но вас ожидает новое предательство: как только вы подойдете к среднему сундуку, на вас откуда-то сверху рухнет крылатый **ZAK** и задавит вашего героя. Но волшебник **MIR** спасет вас и телепортирует в свою башню. **MIR** даст вам волшебный топор **Axe Magic**, уничтожающий волшебные деревья - ели, одна из которых растет у башни **MIR**'s. Теперь вы можете пойти в **Massan** в пещеру, вход в которую преграждают две ели. В пещере можно взять ботинки **Flame**, позволяющие ходить по раскаленной лаве. Но, в принципе, они вам не пригодятся.

Когда вас спас **MIR**, он сказал, чтобы вы следовали за **DUKE** на север в горы. Попасть туда можно тем же путем, что и в **Greenmaze**, - через ход в фонтане. Найдите указатель и следуйте в сторону **AREA MOUNTAINS**. Вы увидите тропинку, загороженную деревьями. Уберите деревья и идите по тропинке, пока не поднимитесь в горы. Далее вы увидите **ZAK**'а, он извинится за предательство и скажет, что это была его работа. Следуйте за ним. **ZAK** нападет на вас, и, когда вы победите его, он даст вам **Gola's Eye**. Найдите неподалеку статую богини и рядом с ней используйте **Gola's Eye**. Статуя сдвинется назад, открыв телепортатор, который переместит вас в пещеру, откуда

начались ваши приключения. Только теперь упасть в водопад у вас не получится. В пещере найдите **DUKE MERCATOR**`а с принцессой **LARA**. У него теперь все пять камней, которые, по легенде, откроют путь к сокровищам. При помощи данных камней и принцессы, которую **DUKE** угрозами заставит произнести заклинание, известное только ей, откроется телепортатор, который переместит **DUKE** в подземный город, где живут гномы, построившие подземный лабиринт и дворец для короля **Nole**. Таким образом, принцесса обрела свободу и вместе со спасенными вами фрейлиной и **MORALIS**'ом она удаляется в свое королевство на материк. А вы вновь следуйте за **DUKE**.

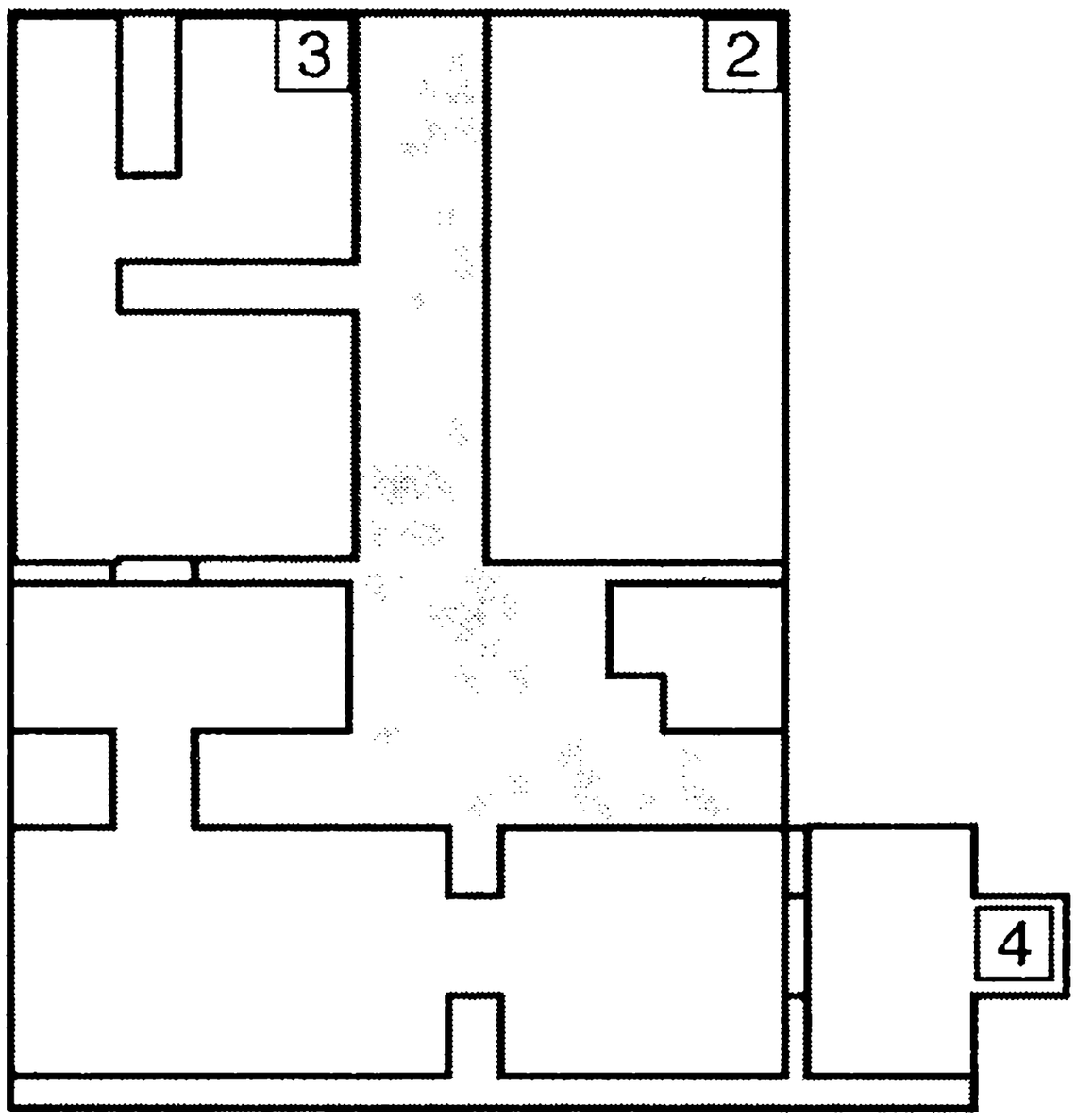
Итак, вы телепортировались в подземный город. Из города ступайте в пещеру - подземный лабиринт (см.рис.9). Сперва найдите в одном из сундуков **Lantern** (фонарь). С ним вы сможете спокойно заходить в комнаты, где нет света. Затем вы найдете последний из магических мечей - **Sword of Gaia**. Когда магия меча полная, взмах им вызывает землетрясение. После этого вы найдете ботинки **Iron Boots**, в них вы сможете ходить по шипам на полу, не рискуя потратить жизненную энергию. Далее, в одной из комнат, запертых на ключ, найдите первого из трех монстров, охраняющих подземный лабиринт, или, точнее, доступ ко дворцу короля **NOLE**. Первый монстр - создание из лавы (пожалуй, только здесь могут пригодиться ботинки **Flame Guard**). Этот монстр охраняет один из элементов бога **Gola**, необходимый вам для того, чтобы попасть к королю Nole: **Gola's Nail**. Победив первого стража, вы также получите ботинки **Snow Spiked Boots**, необходимые для передвижения по снегу. Чтобы взять эти ботинки, найдите экран, в котором находятся Когти Гола. Прыгните туда. Вы будете падать и падать, попав в бесконечный цикл. Маневрируйте так, чтобы попасть к одному из когтей, на котором стоят ботинки.

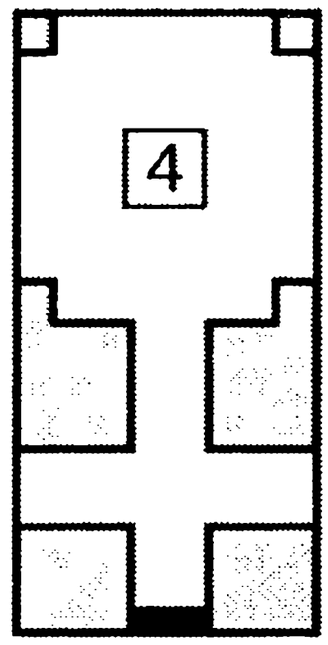
Когда вы уничтожите первого стража, появится телепортатор, который может перенести вас в пещеру наверх. Выйдя из помещения, в котором вы окажетесь (в дальнейшем, когда вы победите еще двоих стражников, в этом помещении появится два телепортатора), вы обнаружите другой телепортатор, который переместит вас в **MERCATOR**. В этом городе теперь правит **ARTHUR**. Он решил обогатить город мирным путем и поэтому открыл казино, которое находится в колодце, что слева от подъемного моста, связующего замок с городом. Если вы желаете поиграть в казино, зайдите в замок к **ARTHURy**. **ARTHUR** даст вам билет в казино - **Casino Ticket**.

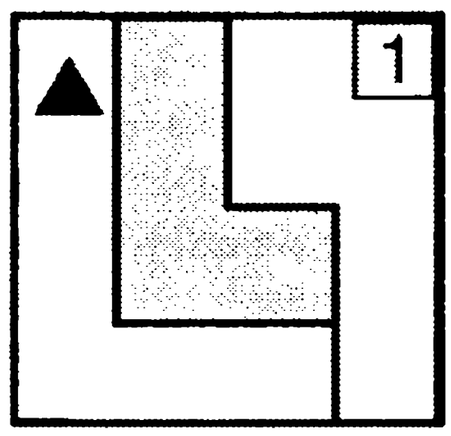
Вернитесь в подземный лабиринт. Для того, чтобы попасть ко второму стражу, найдите отца-гнома (он стоит у водопада). Гном скажет: «Если хотите спуститься вниз по реке, вам потребуется плот. Поэтому ступайте к моему сыну и возьмите бревен для плота». Найдите сына - он стоит на страже у лестницы. Поднимитесь по лестнице, срубите ель, растущую наверху, и у вас появятся в наличии два бревна. Вернитесь к реке и используйте бревна, по мере необходимости (1 бревно - 1 плот). Всего вам понадобится два плота. Итак, по реке вы попадете ко второму стражу - **SPINNER**`у. Победив его, вы получите **Gola's Fang** - второй элемент бога **GOLA**. Затем, при помощи появившегося телепортатора, вернитесь обратно. За оставшейся запертой на ключ дверью вы встретите третьего стража - вашего двойника **MIRO**. Победив его, вы получите третий элемент - **Gola's Horn**. Теперь, поднявшись по лестнице, вы попадете во дворец короля **NOLE** (см.рис.10). Поднимитесь на самый верхний уровень дворца и нажмите на кнопку. На разных уровнях появятся дощечки - лифты. Вам нужно будет попасть на лифт, который находится в нижнем уровне дворца. Лифт доставит вас в следующую область дворца. По пути к королю вам попадутся еще два стража: минотавр и **SPINNER**. Победите их и идите дальше. В конце концов, вы доберетесь до двери, которую откроют три элемента **Gola**: **Nail**, **Fang** и **Horn**. Вы переместитесь непосредственно к королю **NOLE**. Он будет в ярости: ведь он спокойно спал много лет, а вы явились во дворец и потревожили его сон. Итак, вы должны будете убить короля, иначе он убьет вас. Победив **NOLE**, вы телепортируетесь к огромному дракону, охраняющему сокровища (для этого вы должны быть экипированы во все последнее снаряжение - **Sword of Gaia, Hyper Breast, Snow Spiked Boots** и **Venus Stone**). Здесь, откуда ни возьмись, появится **DUKE MERCATOR**. Он поблагодарит ва за хорошую работу и предложит награду - 20 **Gold**. Но тут проснется дракон и спалит дотла мерзавца **DUKE**. Ваша задача - убить дракона. Но когда вы совершите этот подвиг, выясняется, что никаких сокровищ никогда и не существовало, а все это просто легенда. Вот на этом игра заканчивается.

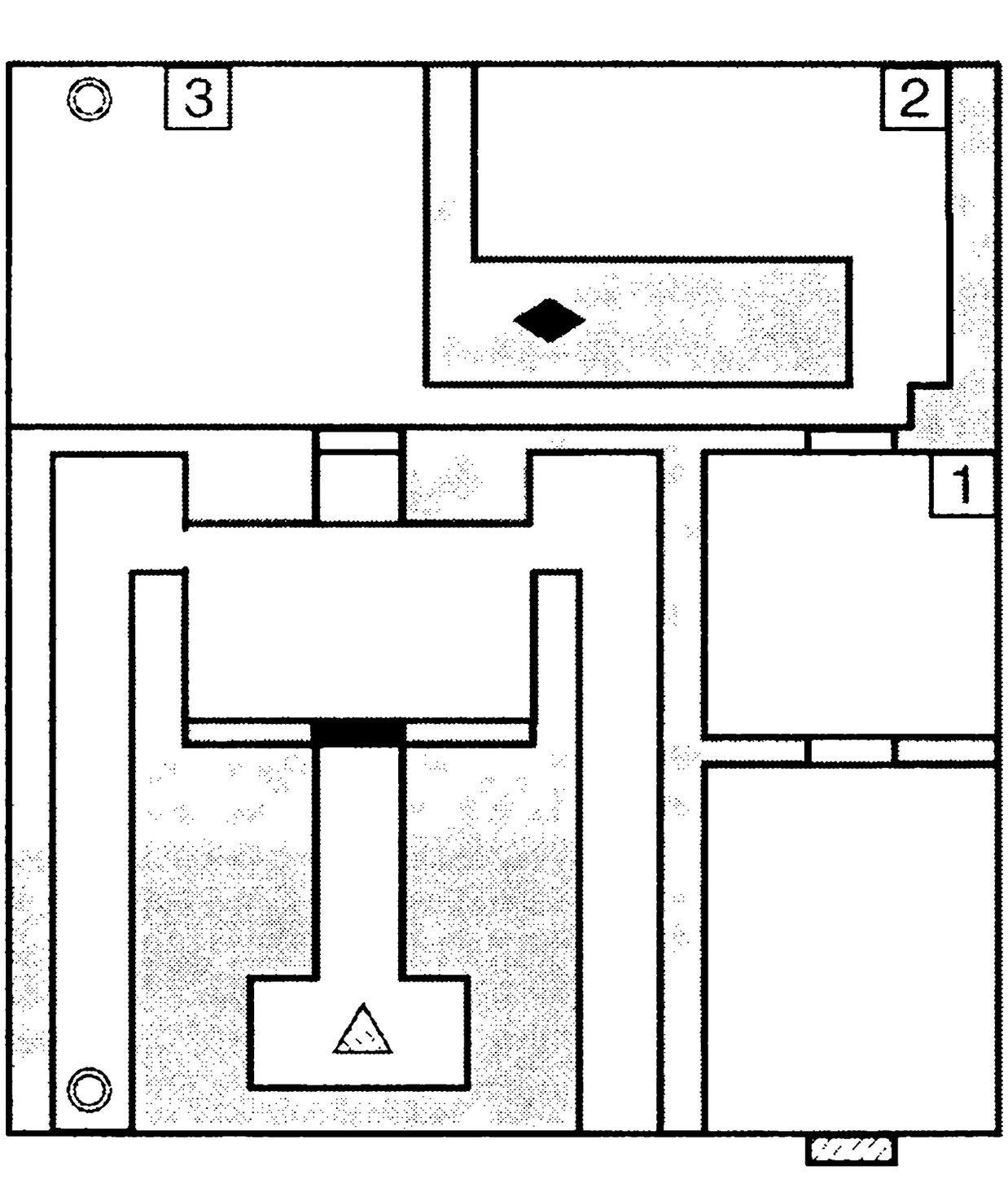
Схема №1

Пещера I (Water - Shrine) Fall.









- Ключ

- Prospero

- Лестница

- Кнопка

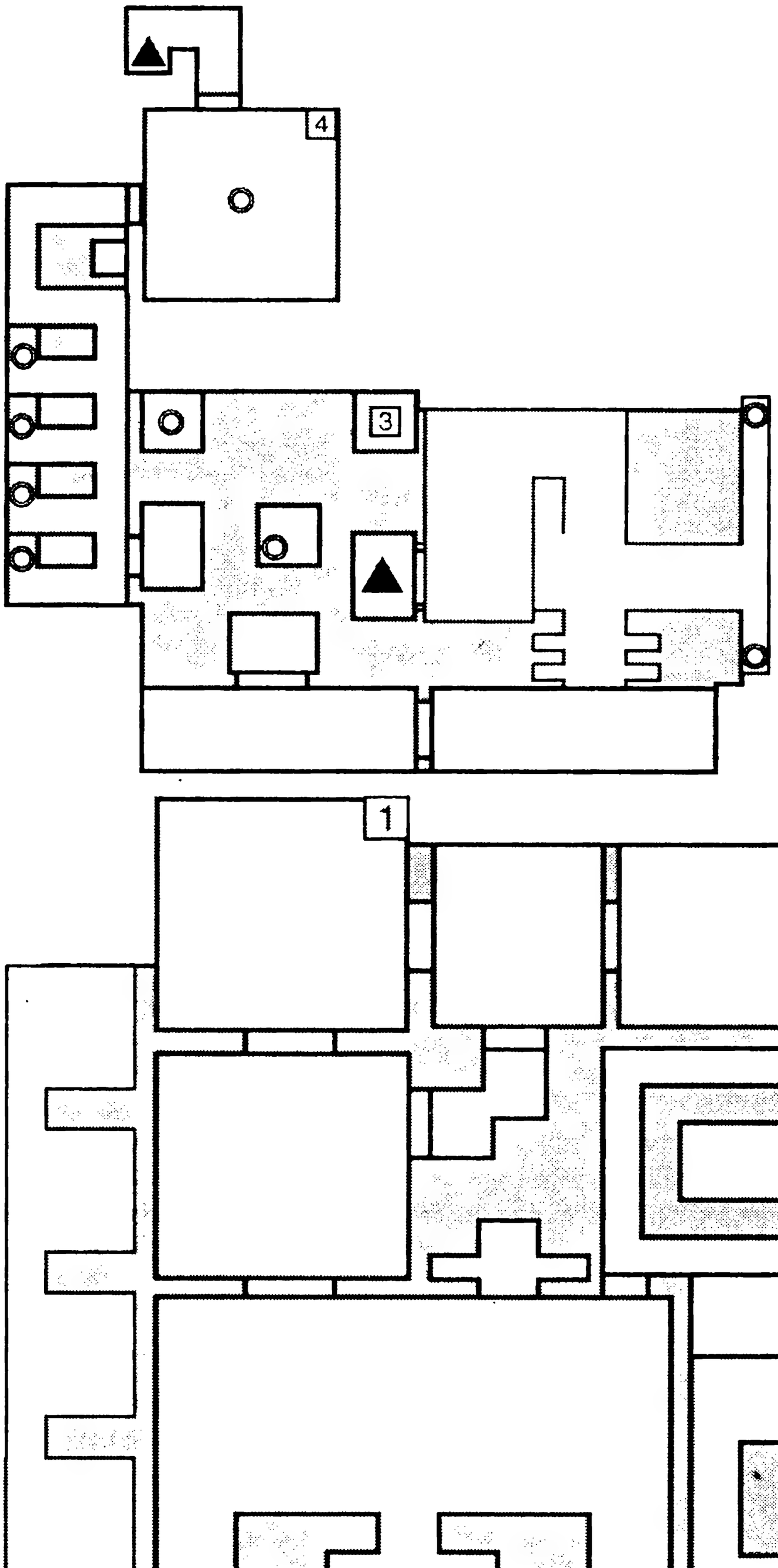
- Dimate

- Лифт

- Ход

Схема №2

Пещера II (Swamp - Shrine) + продолжение.



3 - Лестница

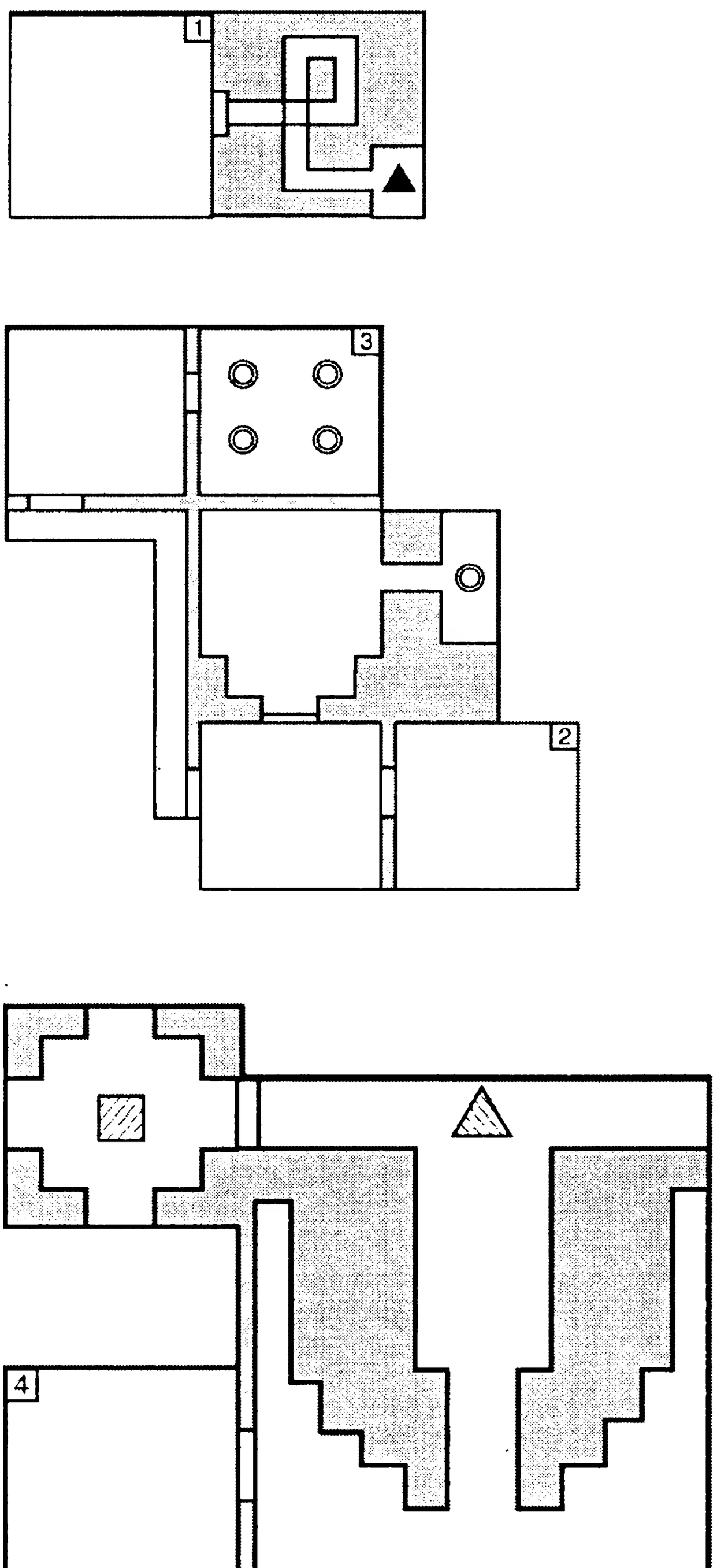
- Кнопка

- Ключ

- Ход

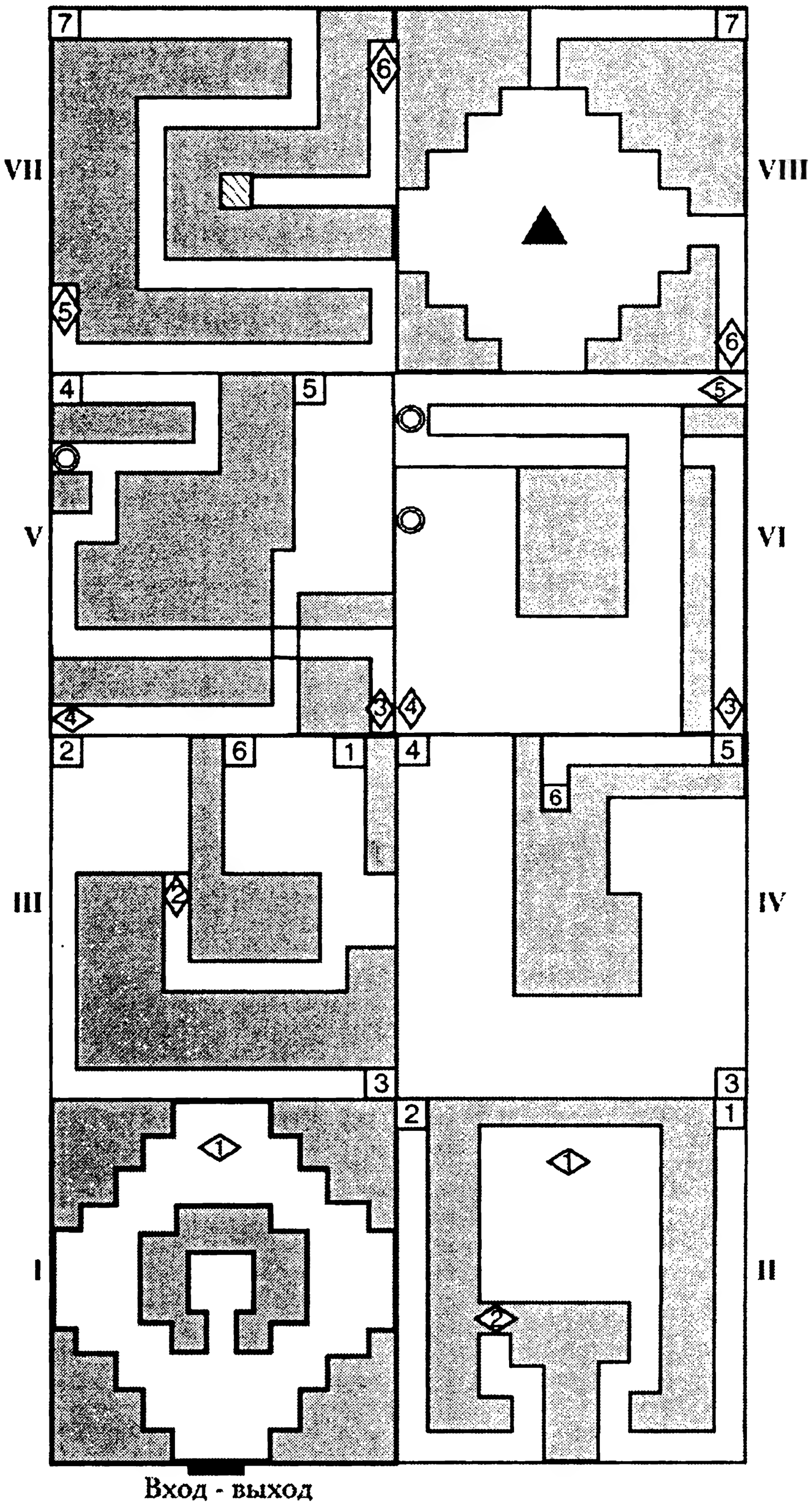
Схема №3

Пещера (Swamp - Shrine) (продолжение)



- Fara
- Кнопка
- Ключ
- Лестница
- Выход

Схема №4



▲ - Босс

1 - Лестница

- Выход

- Кнопка

- Лифт

Схема №5

Пещера в скале на мысе близ города Руита.

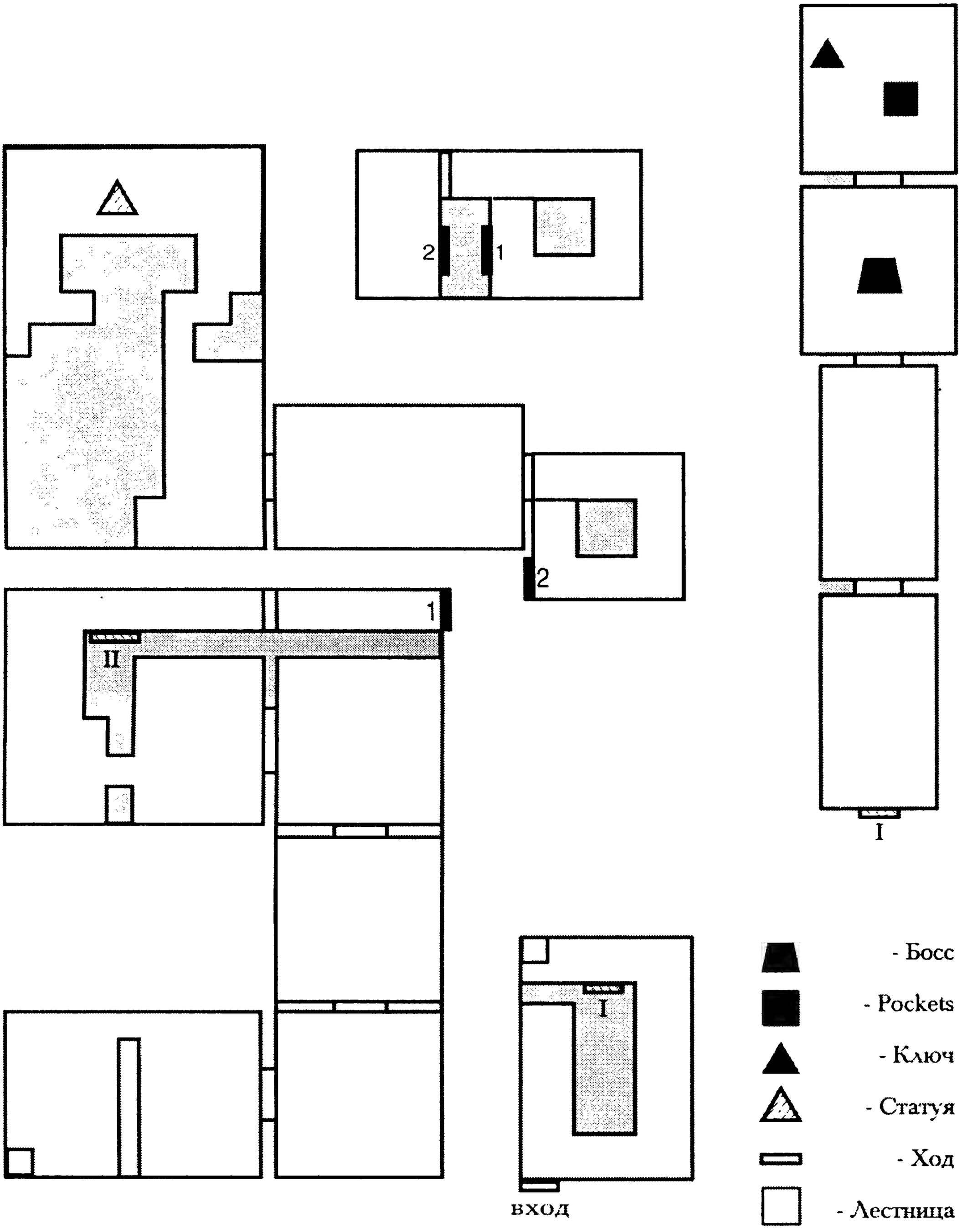


Схема №6

Пещера в скале на Мысе.

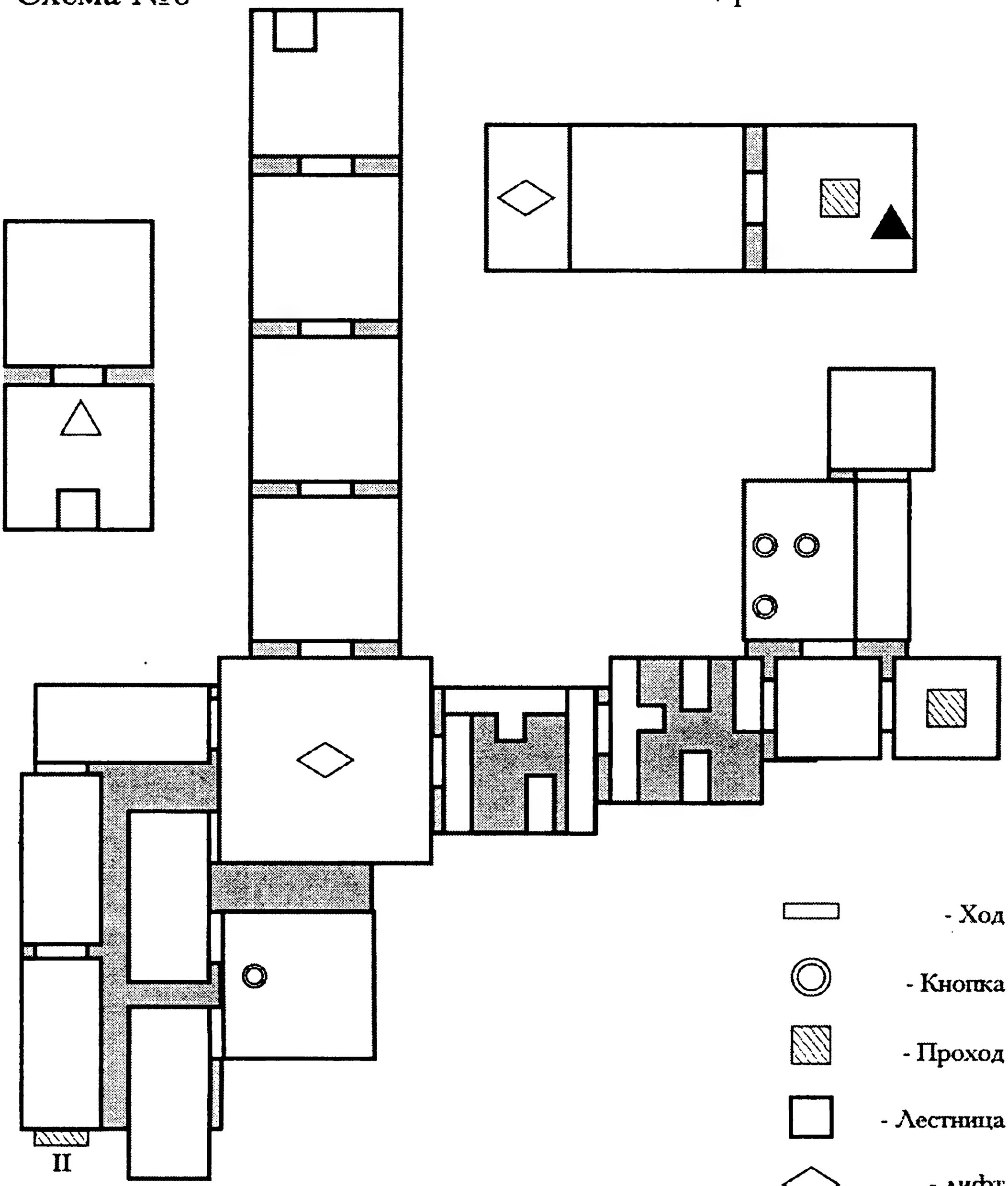


Схема №7

Город Mir's

- Проход
- Кнопка
- Ход
- Телепортатор
- Лестница

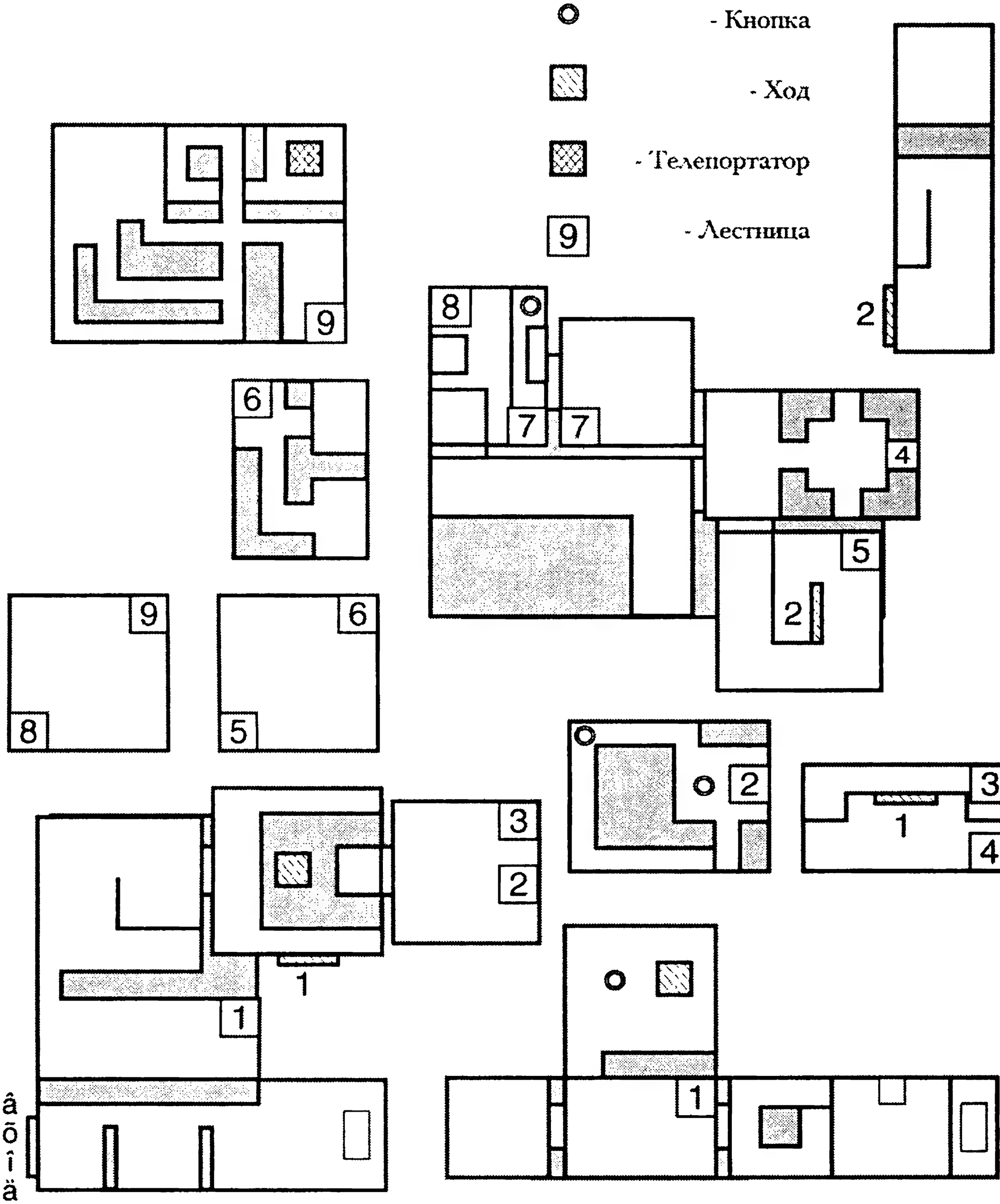


Схема №8

Mir's. Башня.

- Mir

- Purple Jevel

- Проход

- Кнопка

- Ключ

- Телепорт

- Ход

13 - Лестница

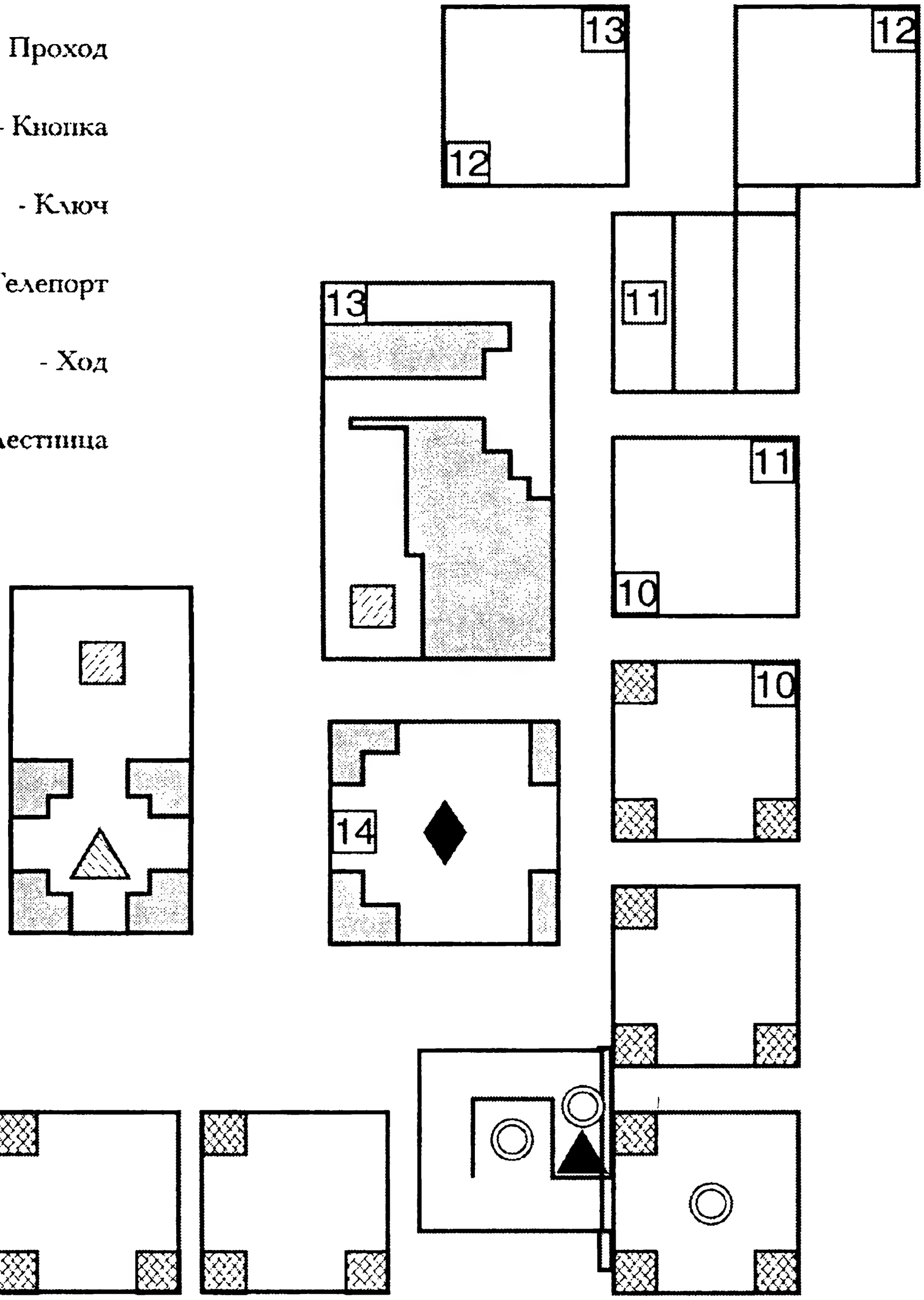
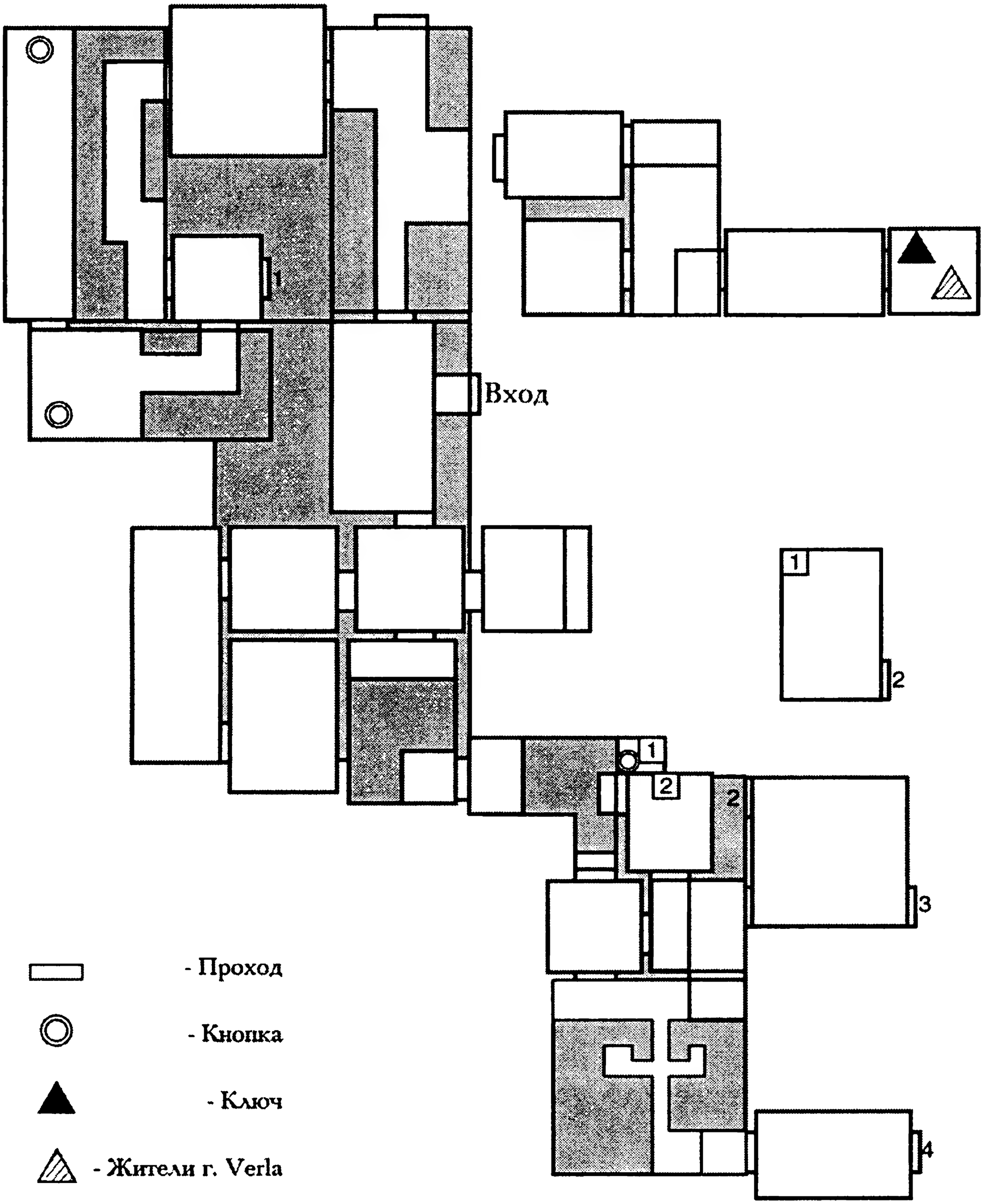


Схема №9

Verla Mire(тоннель в г Destel)



- Проход
- Кнопка
- Ключ
- Жители г. Verla
- Лестница

Схема №10 (продолжение)

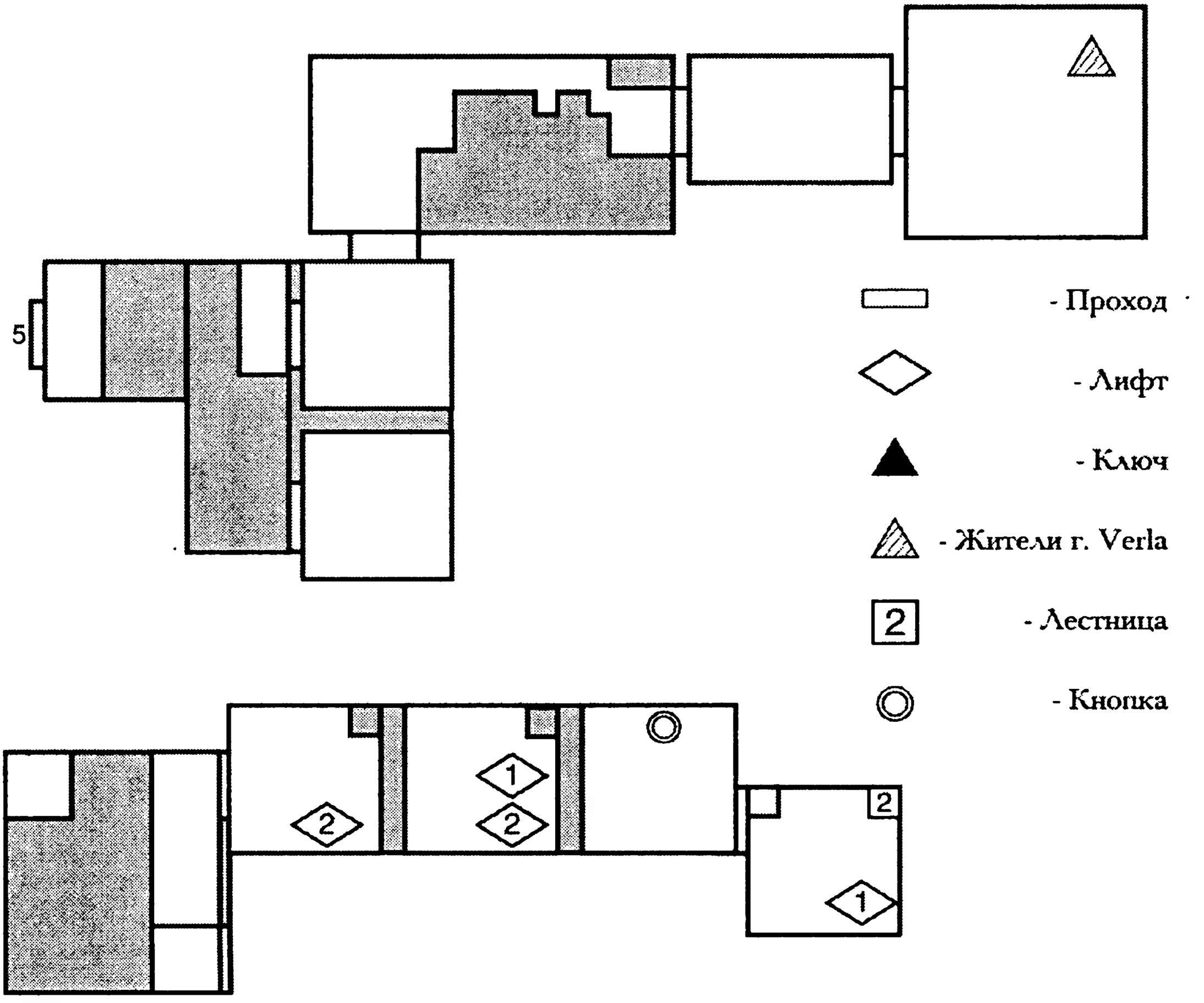


Схема №11

Tunnel under Destel. (Тоннель под Destel)

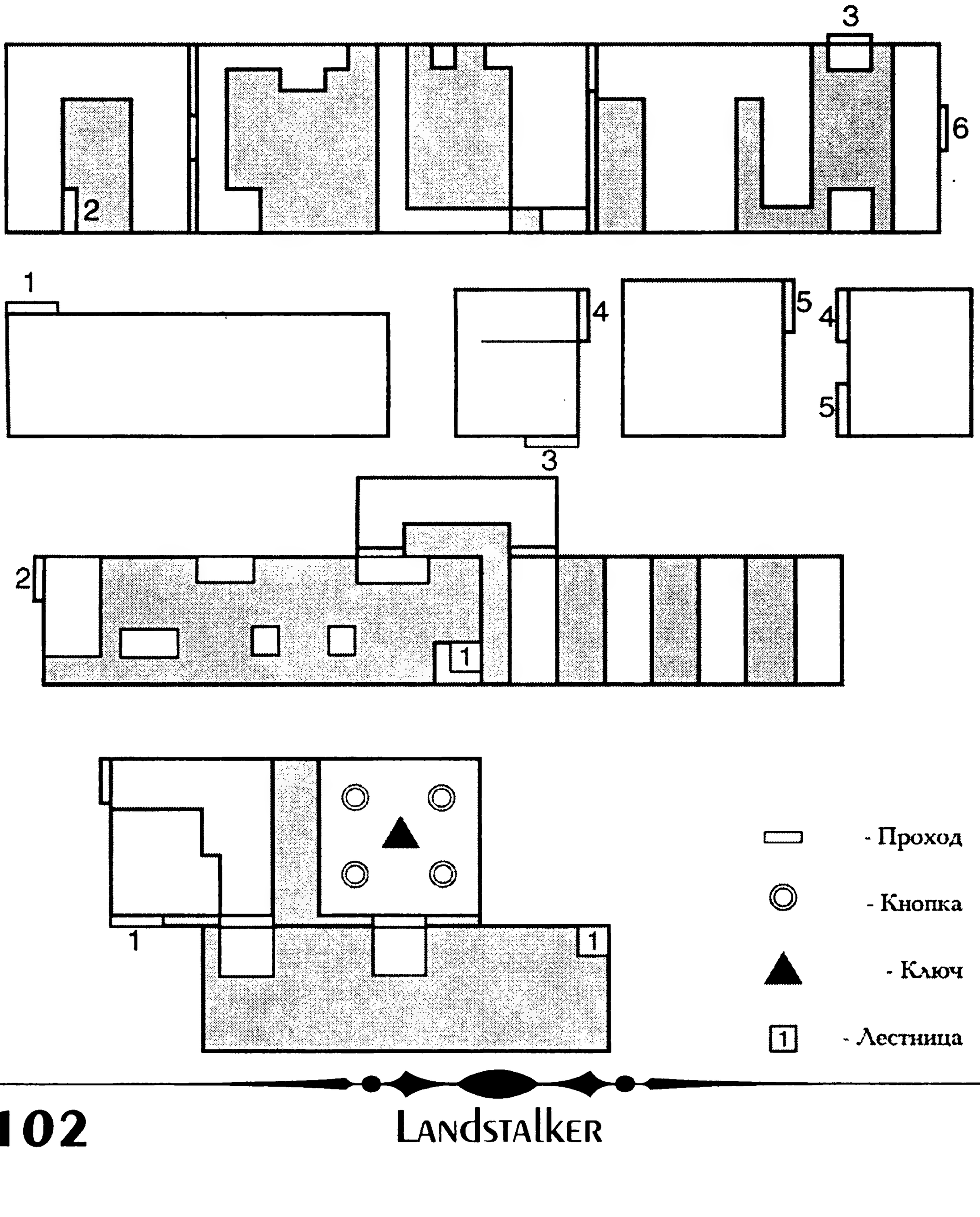


Схема №12

Tunnel under Destel.

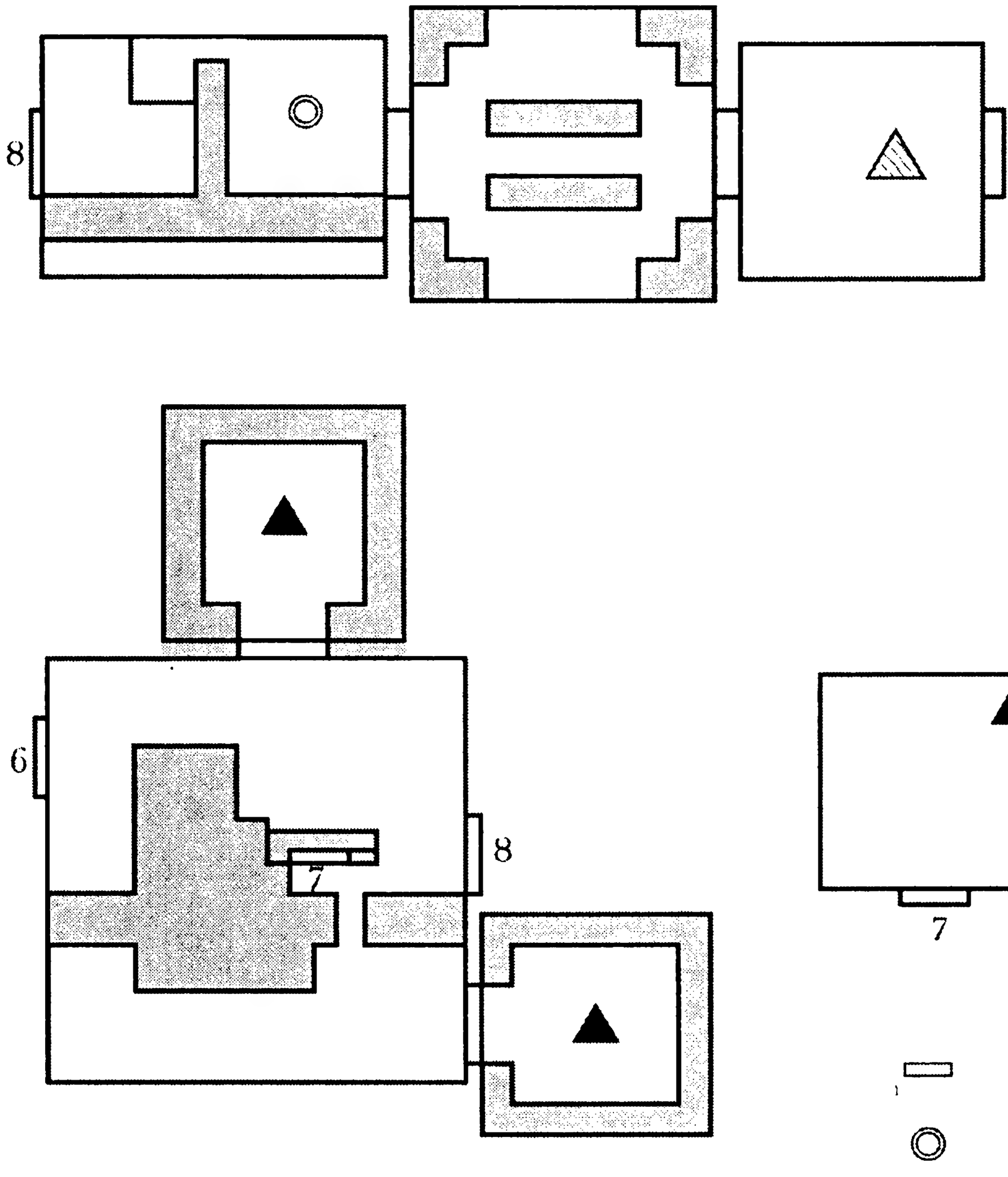


Схема №13

Замок на озере.

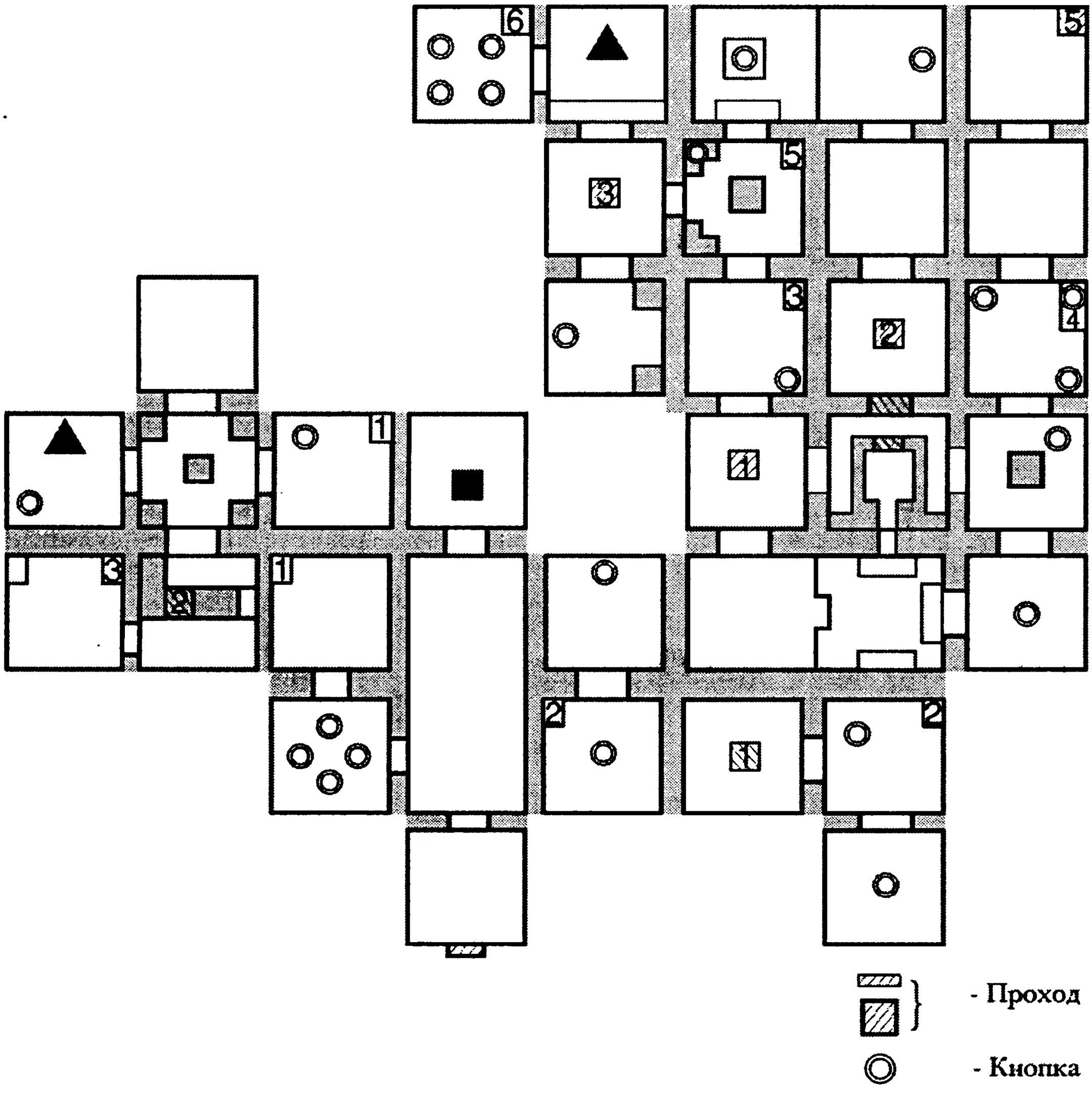


Схема №14

Замок на озере (продолжение)

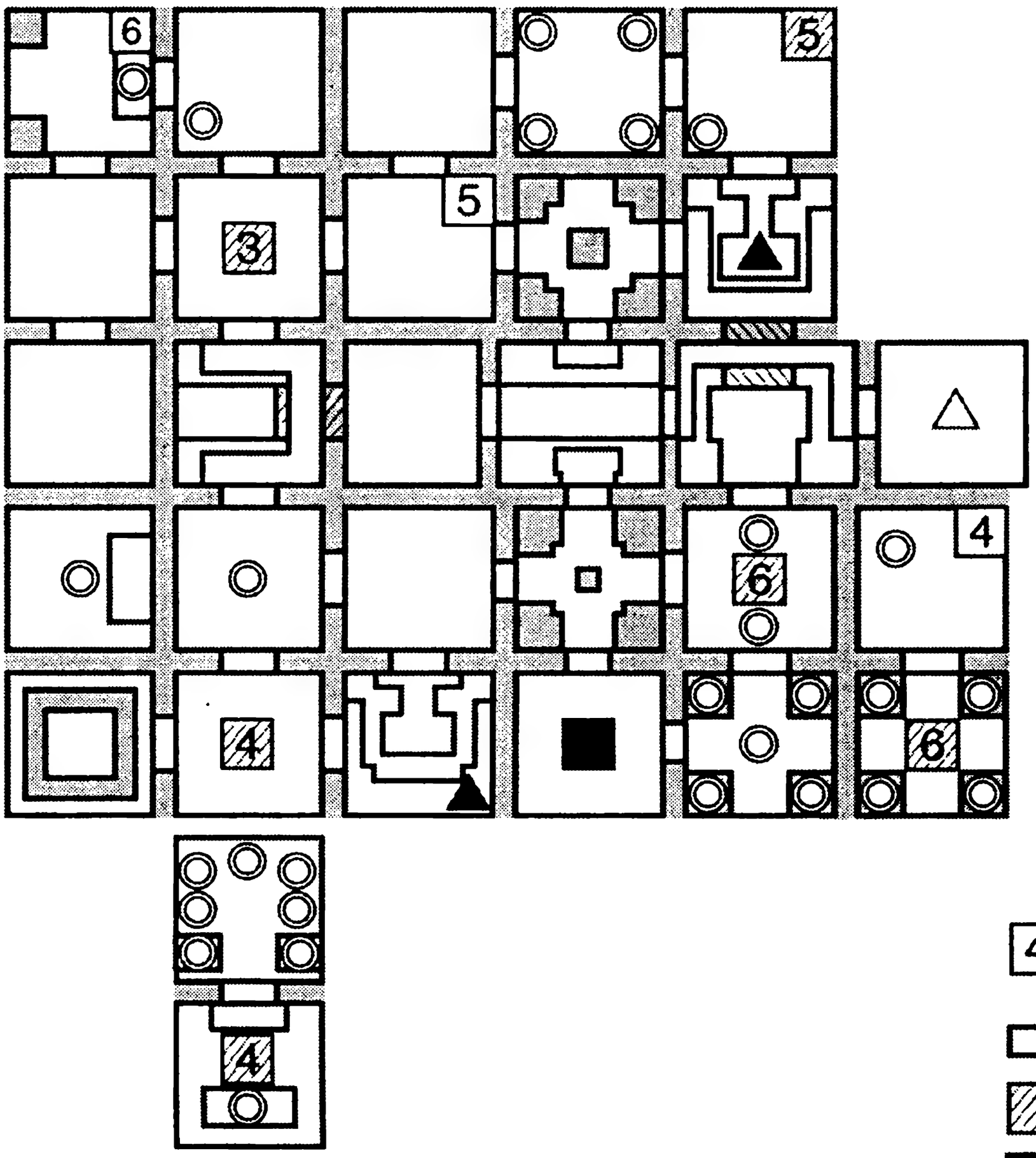


Схема №15

Подземный лабиринт.

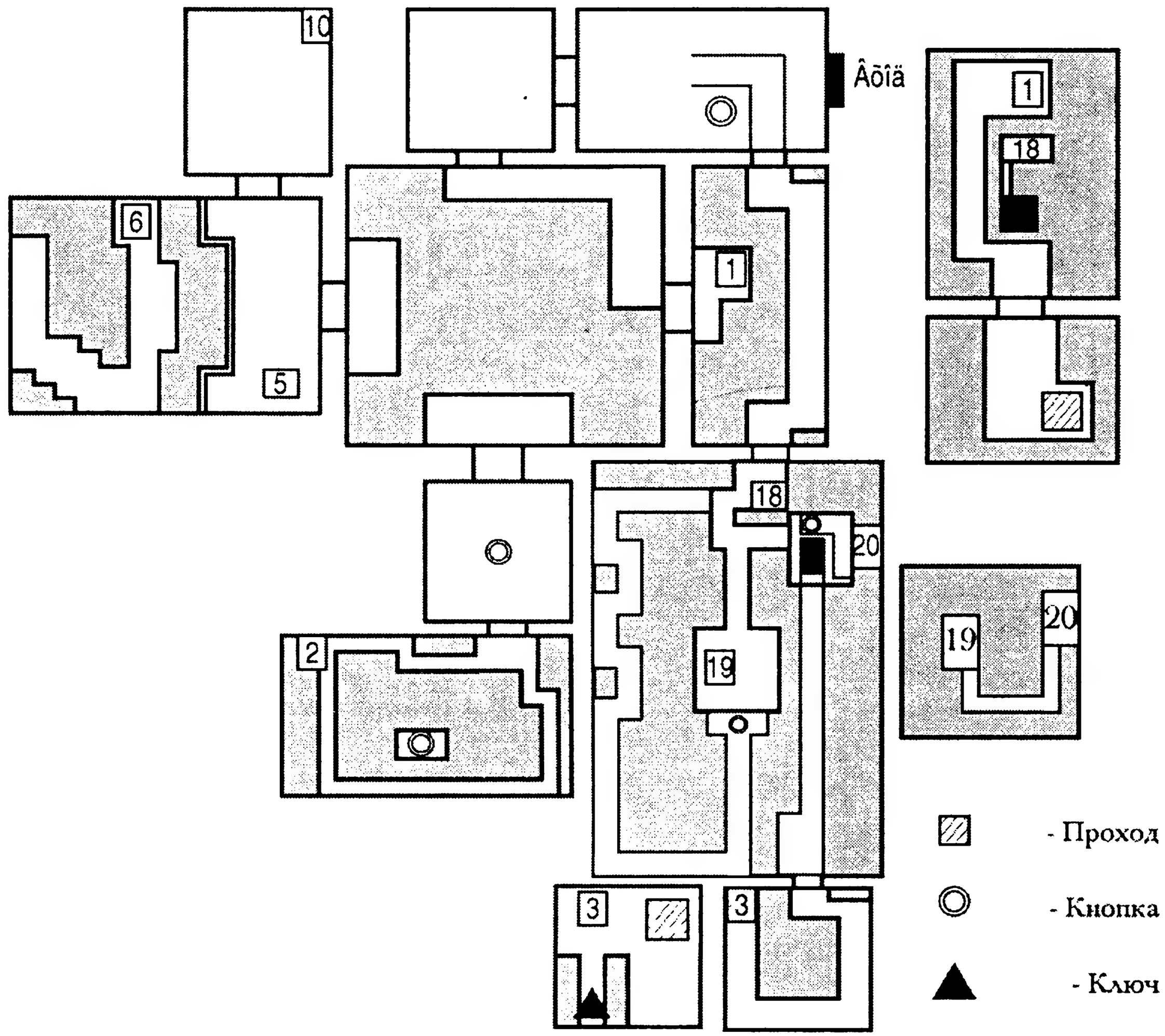


Схема №16

Подземный лабиринт.(продолжение 1)

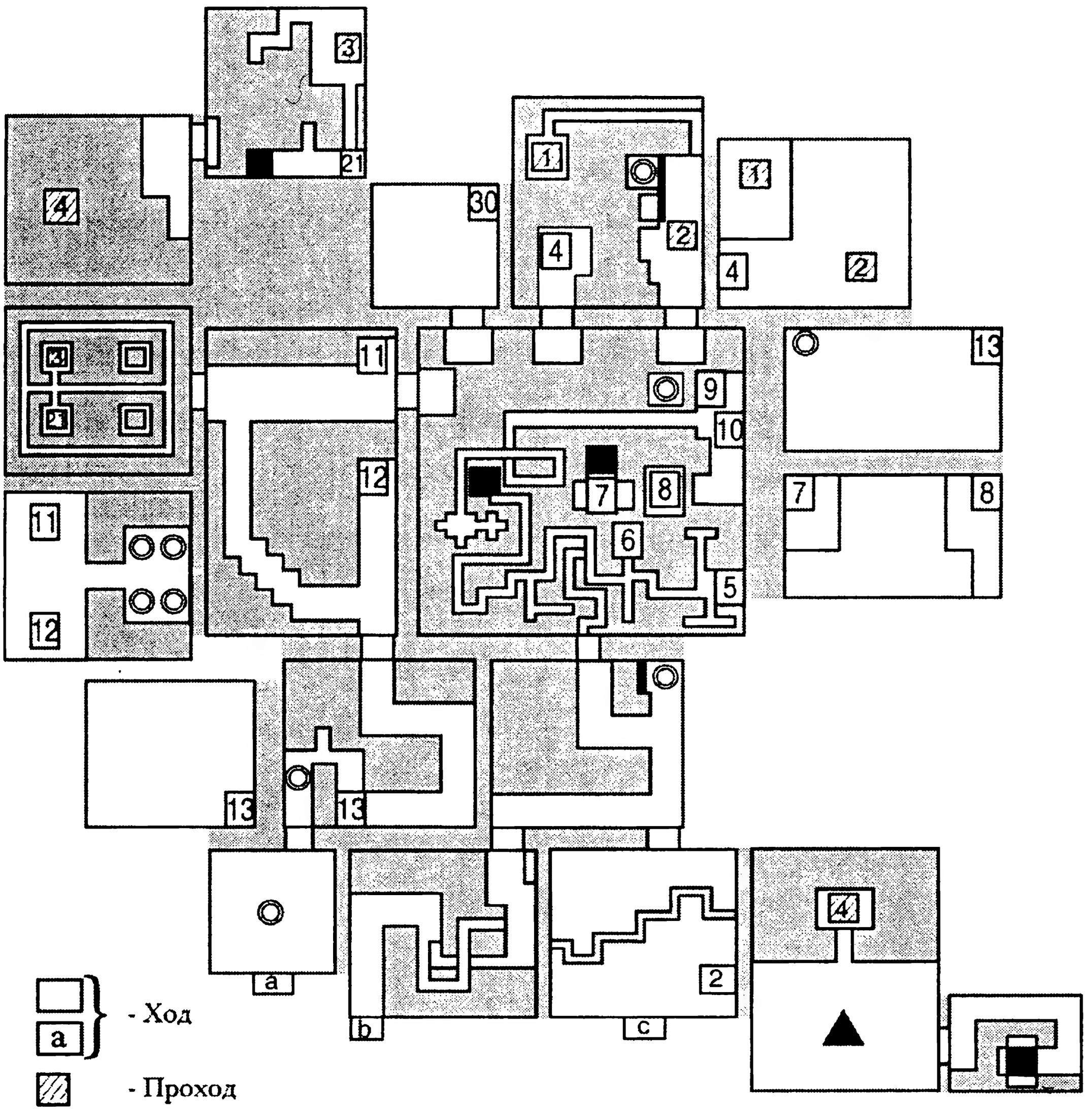


Схема №17

Подземный лабиринт (продолжение 2).

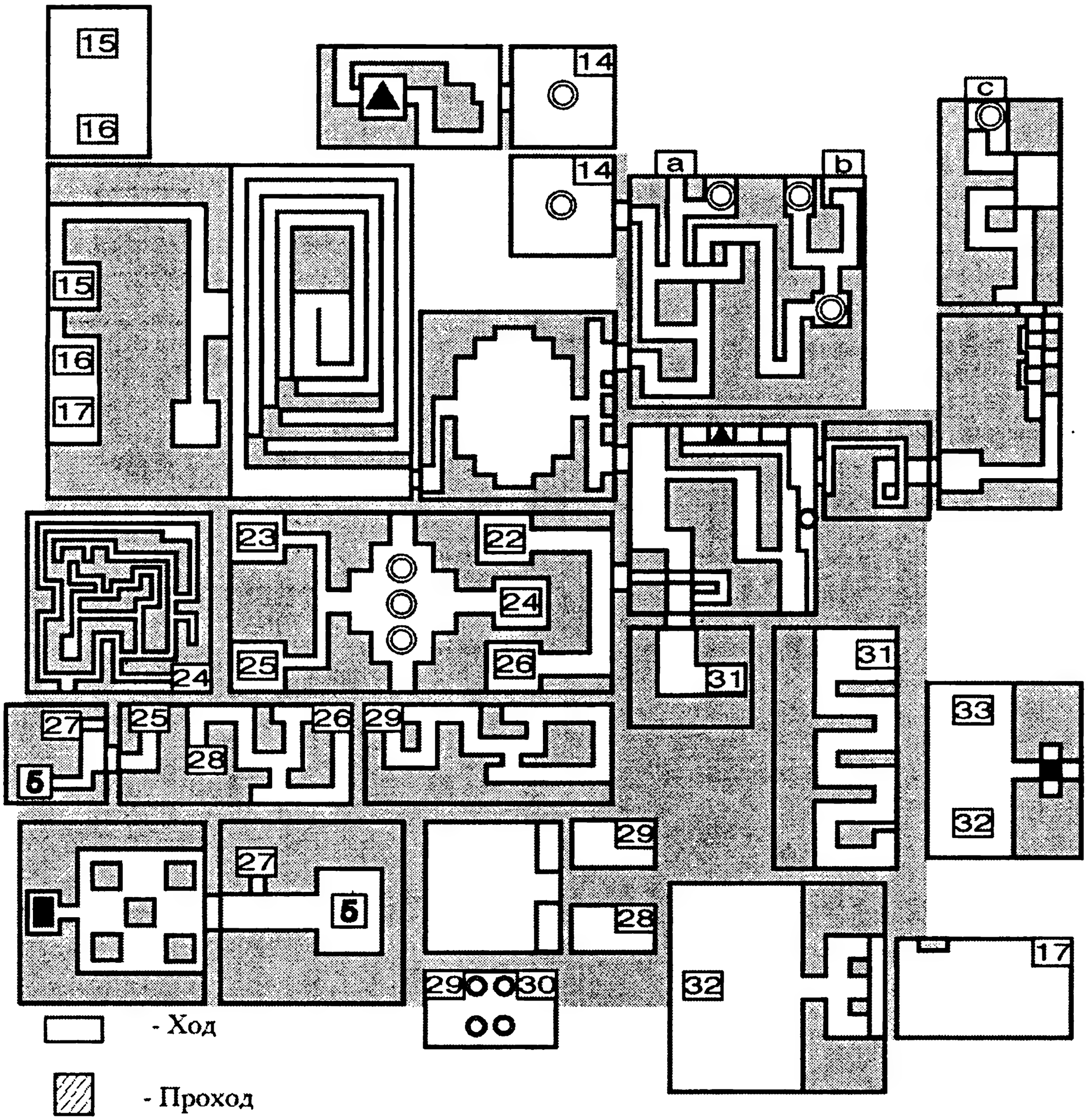
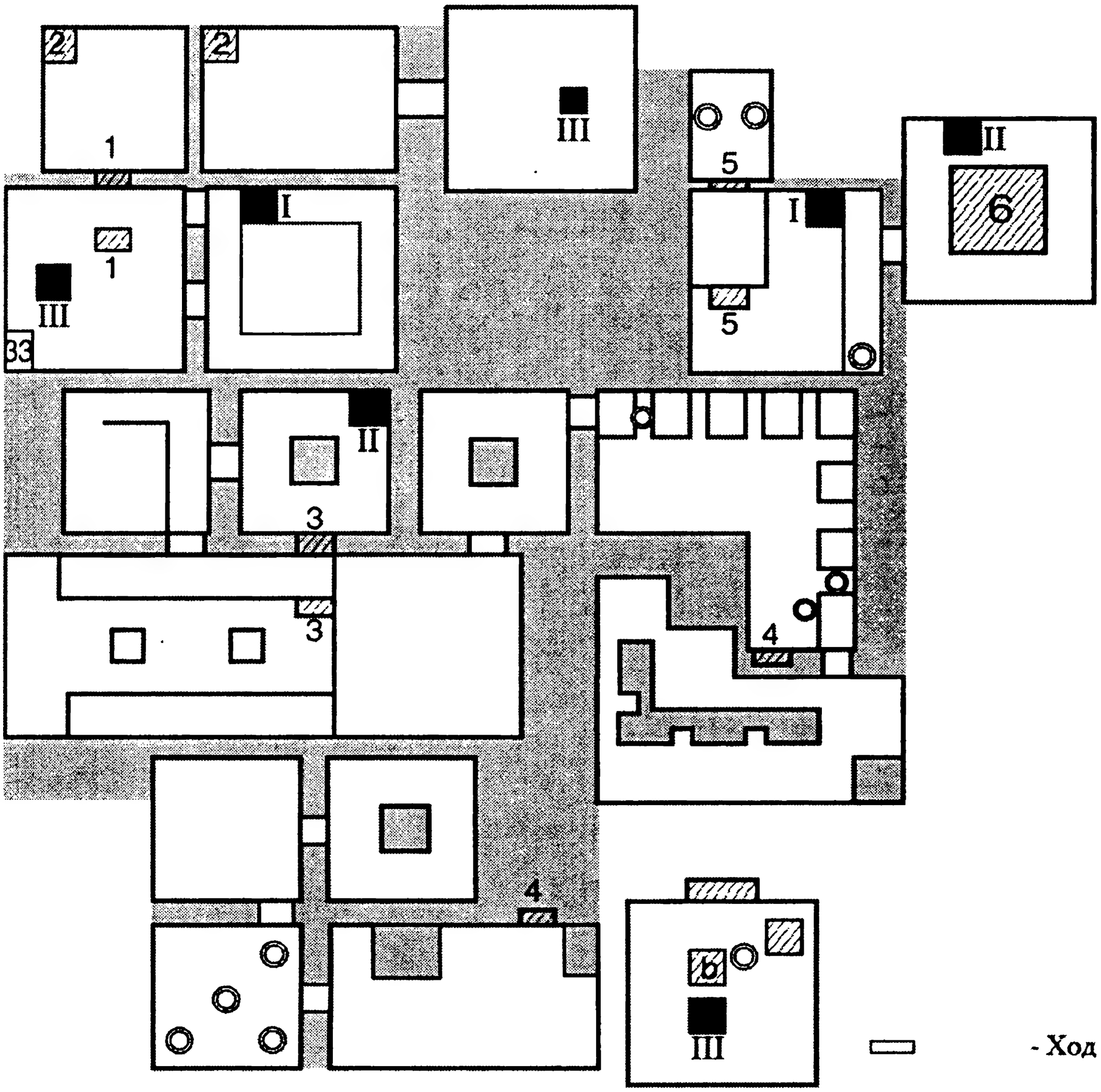


Схема №18

Подземный дворец короля Nole.



- Ход

- Кнопка

- Ключ

33 - Лестница

- Телепорт

• LIGHT CRUSADER •

(СВЕТЛЫЙ РЫЦАРЬ)

• Treasure • Количество игроков 1 • Приключения с элементами ролевой игры •
Рейтинг★★★★★★★★★☆

Отличная приключенческая игра с прекрасной графикой, хорошей музыкой, занимательным сюжетом, а также с обилием головоломок.

Предистория

Вы - королевский оруженосец DAVID, вооружены мечом. После долгого отсутствия вы прибываете в город, в замок к королю, и узнаете, что в городе творится что-то странное: жители исчезают один за другим. Король просит вас выяснить, что же происходит.

Управление

A - магия
B - удар мечом; B и #up# - разговор с кем-либо
C - прыжок
Нажав «Start», вы выходите в меню (выбор - C):

Inventory ... Предметы, которые имеются у вас на данный момент.
Equip ..... Ваше вооружение (меч, доспехи, боевые перчатки). Сила вооружения и защиты увеличивается слева направо, т.е. каждое следующее лучше предыдущего.
Map ..... Карта. По мере прохождения комнат карта увеличивается в размерах и всегда можно увидеть, какие комнаты еще не открыты.
Magic ..... Магия. Есть 4 вида магии и их сочетания.

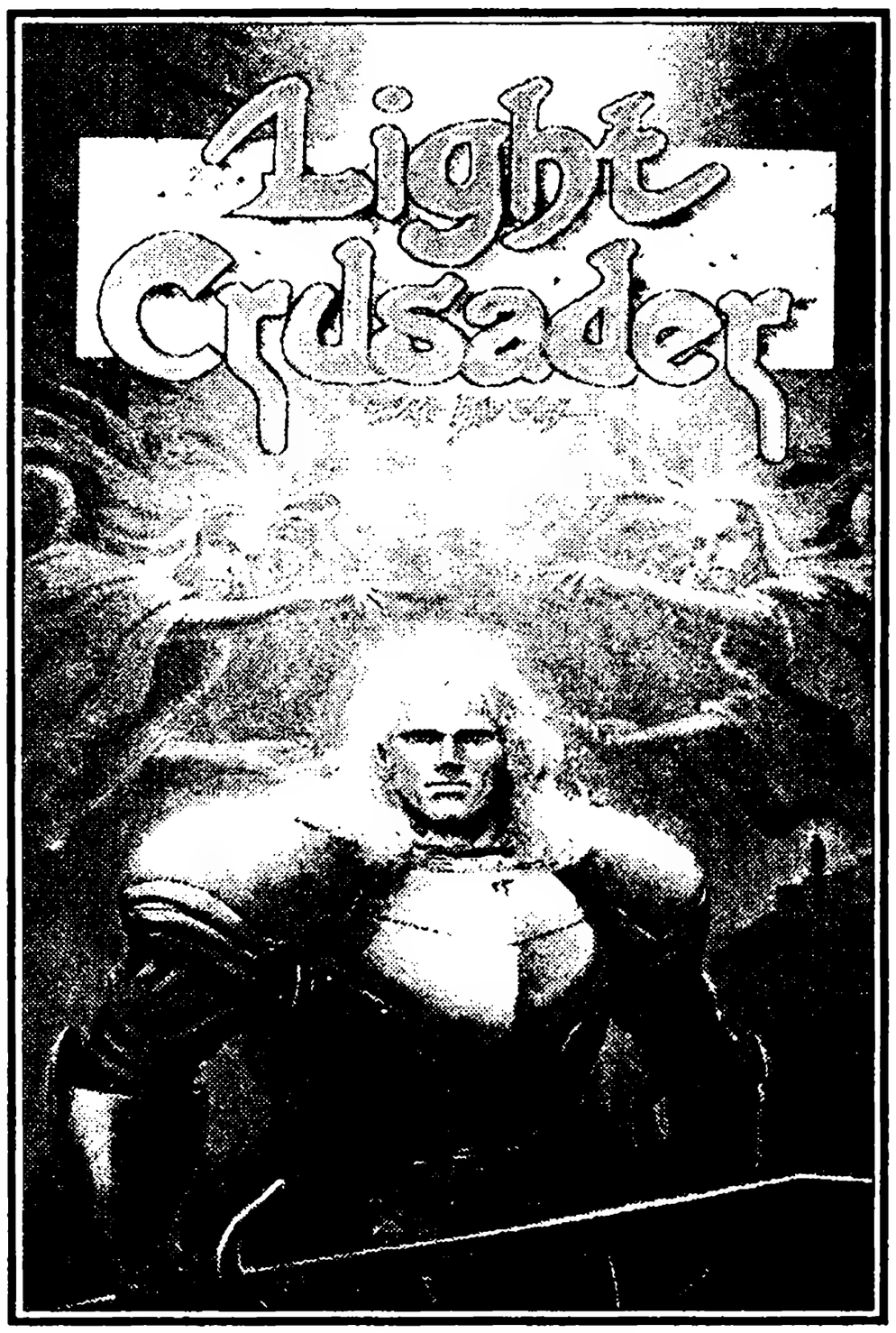


ТАБЛИЦА ПРЕДМЕТОВ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ВОССТАНОВЛЕНИЯ ЖИЗНЕННОЙ ЭНЕРГИИ

Название	Эффекты
Яблоко (apple)	16
Яйцо (egg)	10
Кукуруза (corn)	10
Апельсин (orange)	10
Банан (banana)	10
Вишня (cherry)	10
Хлеб (Bred)	30
Мед (honey)	30
Филе (fillet)	60

Рыба (fish)	60
Помидор (tomato)	60
Цыпленок (chicken)	60
Бифштекс (steak)	100
Красное снадобье (red potion)	100
Сыр (cheese)	противоядие
Вода (water)	противоядие
Вино (wine)	противоядие
Синее снадобье (blue potion)	противоядие
Черное снадобье (black potion)	яд
Зеленое снадобье (green potion)	полная магия всех видов

Таблица магий

Магия	**Требуемые элементы**
Пламя (FIRE)	Огонь
Хлыст (WIND)	Воздух
Землетрясения (EARTHQUAKE)	Земля
Излечения (HEAL)	Вода
Огненный ветер (FIRE WIND)	Огонь + воздух
Молния (THUNDER)	Воздух + земля
Метеор (METEOR)	Огонь + Земля
Лед (ICE)	Воздух + вода
Противоядие (CURE)	Огонь + вода
Град копий (NEEDLOROK)	Воздух + огонь + земля
Фея - (GUARDAIN)	Земля + вода
Воскрешение (TURN UNDEAD)	Воздух + земля + вода
Защитное поле (SHIELD)	Огонь + земля + вода
Правосудие (JUDGEMENT)	Воздух + огонь + вода + земля
Огненные шары (CONFUSE)	Воздух + огонь + вода

Mode Можно установить автоматическое использование предметов, восстанавливающих жизненную энергию.

В некоторых комнатах, чтобы открыть двери, вам придется решить ряд головоломок и правильно распорядиться имеющимися предметами (например, вовремя и в нужном мести взорвать бомбы, передвинуть шары и т.д.) Не исключено, что в какие-то комнаты вам придется заходить не один раз, чтобы сделать все, как полагается. Иногда требуется передвигать нужный предмет очень осторожно, буквально, по миллиметрам, чтобы можно было поставить его так, как нужно.

Прохождение

Итак, ваше приключение начинается в тронном зале королевского замка. Получив задание, вы отправляетесь в путь.

Для начала исследуйте ту часть замка, что справа от тронного зала. В сундуке за деревьями возьмите амулет (**PENDANT**). В случае вашей гибели он восстановит вам жизнь. Таких амулетов

у вас должно быть несколько: некоторые вы найдете по ходу игры, а некоторые можно купить в магазине.

В дальней комнате вы увидите на полу рядом с двумя белыми статуями ангелов серо-желтый круг и наверху вращающийся небольшой кружок - это телепортатор, переносящий вас с одного этажа на другой. Пока вы им воспользоваться не можете, так что идите в левую часть замка.

В дальней комнате возьмите на шкафу красное зелье **RED POTION**.

В первой комнате с блестящим кругом на полу можно записать игру (для этого достаточно встать на этот круг и ответить «yes»). В дальнейшем такие комнаты будут встречаться на всех уровнях.

Записавшись, выходите из замка и пройдите через город. В городе в магазинах и в гостинице можно купить различные предметы, а также оружие и магию.

Из города пройдите на кладбище и отодвиньте одно из надгробий (возле которого есть дощечки) влево: в земле появится лестница, ведущая в потусторонний мир. Пройдя через коридор со статуями, спуститесь по еще одной лестнице, и вы окажетесь на первом этаже гигантского подземелья (всего таких этажей 6). Идите в свободный проход, расположенный напротив лестницы.

Чтобы открыть дверь во второй комнате, пододвиньте фонарь к двери и ударьте по нему несколько раз так, чтобы луч падал на дверь, - тогда дверь откроется. В следующей комнате уничтожьте трех гоблинов, зайдите в открывшуюся дверь и в небольшой комнате, разбив мечом ледяные глыбы, в сундуке возьмите ключ (**KEY 1**).

Вернитесь к лестнице и, ударив по рычагу, поднимите решетку на двери. Пройдите через комнату с запертой дверью (к ней у вас еще нет ключа) в следующую и войдите в дверь, которая откроется с помощью **KEY 1**. Здесь, чтобы поднять решетку, нужно серый куб положить на плиту-кнопку. В следующей комнате ударьте по рычагу и возвращайтесь назад. Пройдите дальше, где на возвышении стоит сундук с шаром жизненной энергии. Добраться до него можно, прыгая по площадкам.

В комнате с шипами на полу есть два входа в другие помещение. В первом вы освободите одного из похищенных жителей, а во втором у фонтана можно полностью восстановить жизненную энергию (такие «фонтаны жизни» будут встречаться на всех этажах).

Войдя снова в комнату с сундуком и площадками, зайдите в дверь, которую вы открыли с помощью рычага. Пройдя через бассейн, вы окажетесь в комнате с четырьмя фонарями. Если зажечь их все, появится потайная дверь, за которой лежит амулет. Во второй комнате можно продать черному коту те предметы, которые вам не очень нужны.

Из комнаты с фонарями вы пройдете к первому боссу игры. Это нечто похожее на шар с многочисленными отверстиями, из которых вылетают голубые шары и огонь. Бить его нужно по глазу, который появляется в разных местах. Победив босса, вы сможете пройти дальше через отворившуюся дверь. В следующей комнате в сундуках лежат шар энергии и ключ (**KEY 2**). Пройдя немного дальше, вы снова окажетесь в комнате, где использовали **KEY 1**. Теперь идите ко второй запертой двери в комнату, где на полу ползают три медузы. Пройдя через бассейн, вы окажетесь в помещении, где бродят четыре скелета и маг. Нужно уничтожить мага, тогда скелеты исчезнут, а на двери поднимется решетка. Идите дальше до комнаты, где находится бочка. Ее нужно осторожно переправить к двери и только потом ударить мечом, чтобы бочка взорвалась и, соответственно, дверь распахнулась. Дальше вам снова нужно будет открыть дверь с помощью бочки с порохом. Для этого ее сначала поставьте на серую площадку, затем поднимите эту плиту с помощью куба и плиты-кнопки, а потом аккуратно двигайте бочку к двери и взрывайте. В следующей комнате ударьте по рычагу и вернитесь назад, в помещение с крылатой статуей. Зайдя еще в один проход, освободите пленную девочку и пройдите в коридор, по которому нужно двигаться перебежками, пережидая за колоннами сильные встречные вихревые потоки, мешающие идти вперед (слева есть комната для сохранения игры).

Пройдя коридор, взорвите бомбу у двери в следующей комнате, пройдите дальше и поднимите решетку в другом помещении, уронив серый куб с вертушки на желтую плиту-кнопку. Вы окажетесь в комнате, где есть лестница вниз, но туда вы попасть не можете, так как вход заколдован. Проходите дальше, найдите комнату с тремя бочками (у двери нужно взорвать верхнюю, используя две других, как подставку), а затем с помощью рычага откройте запертую дверь в комнате, из которой имеются три выхода. Пройдите в открывшуюся дверь через помещение с серыми столбами, изрыгающими огонь. Погасив четыре фонаря, вы попадете в потайную комнату, где можно разжиться приличной суммой денег. Дальше вас ожидает встреча с боссом - летающим ящером. Расправившись с ним, в следующей комнате вы найдете еще одного пленника, подвешенного на веревке к потолку. Освободите несчастного, и он подскажет вам, как можно преодолеть магический барьер и спуститься на следующий этаж. Для этого вам нужно попасть в замок к королю, что вы можете сделать с помощью телепортатора в соседней комнате.

Поговорив с королем, вы получите волшебный талисман **TALISMAN**, который поможет вам преодолеть барьер. С помощью тепортатора вернитесь в подземелье и идите в ту комнату, где можно применить полученный талисман, - проход вниз будет свободен, и вы окажетесь на следующем подземном этаже.

Пройдите в тот проход, что находится выше прохода, закрытого решеткой. Справа будет комната, где можно сохранить игру.

Чтобы продолжить игру, вернитесь в небольшую комнатку с четырьмя проходами и идите в проход, что слева от решетки. Вы выйдете в большое помещение с несколькими выходами. Вам нужно пройти через бассейн с каменными столбами, и тогда вы окажетесь в комнате с четырьмя статуями, где встретитесь со старцем. Старец расскажет вам, что необходимо найти 4 камня (желтый, синий, красный и зеленый), спрятанных где- то здесь, в подземелье, за магическими барьерами. Также вы получите золотой ключ **GOLDKEY**, который поднимет решетку в этой же комнате.

Проход в следующей комнате освободите с помощью двух рычагов, имеющихся там. Затем поднимите следующую решетку в маленькой комнате, ударив мечом по всем четырем рычагам. Теперь вам предстоит сразиться с чудовищем, в одном из которых оно держит пленника (бить монстра нужно по щупальцам).

Спасенный пленник скажет вам о четырех буквах: **N. E. W. S.** и о том, что важна именно такая последовательность.

Пройдите в открывшуюся дверь и расправьтесь с четырьмя синими монстрами. Это откроет проход в следующую комнату, в которой необходимо победить трех гоблинов. Пройдя еще через одну комнату, вы окажетесь в помещении, где на полу расположены 4 плиты с буквами. Прыгните на них в следующей последовательности: **R Y G B** - тогда магический барьер будет разрушен, и вы сможете взять зеленый камень **GREEN ORB**.

Вернитесь назад, к тому месту, откуда вы спустились на этот этаж, и найдите маленькую комнату с крылатой статуей посередине и с тремя проходами. Пройдя в левый проход и миновав бассейн, вы увидите на полу лежащий скелет, а рядом с ним пергамент **SCROLL 1**. Пройдите через решетку (у вас есть **GOLD KEY**) и дальше освободите проход из следующей комнаты с помощью нескольких рычагов и фонаря, который нужно поставить на подвижную плиту.

Оказавшись в длинном помещении со множеством статуй, пройдите сначала в верхний проход. Здесь с помощью двух бомб и плит в полу и серых площадок вам нужно попасть к сундуку, стоящему на возвышении. Сначала необходимо «утопить» в полу правую плиту-кнопку, передвинув на нее бомбу, затем осторожно переправить вторую бомбу с опустившейся площадки на вторую плиту-кнопку, взорвав бомбы поочередно (правую и левую) и при этом успеть перескочить по площадкам наверх, к сундуку, - вы получите боевые перчатки **GAUNTLETS**. Теперь пройдите через помещение со статуями вниз. В одной из комнат освободите пленницу, убив сначала привидение (лучше

сделать это с помощью магии землетрясения **EARTHQUAKE**. В другой комнате взорвите бомбу под рычагом и в сундуке возьмите музыкальную шкатулку **MUSIC BOX**. Здесь нужно очень точно рассчитать момент прыжка с желтой плиты-кнопки на поднимающуюся серую площадку!

Чтобы отворить запертую дверь, необходимо уничтожить трех зеленых монстров. Пройдя дальше, вы окажетесь в помещении с четырьмя статуями, которые можно передвинуть. Их нужно поставить в таком порядке в одну линию, слева направо: молодая луна, полнолуние, звезда, новолуние. В нише возьмите желтый камень **YELLOW ORB**.

Теперь возвращайтесь назад (постоянно смотрите карту, чтобы видеть, где вы еще не были). Из помещения, где есть вход в комнату для сохранения игры, пройдите через дверь с решеткой и через бассейн. Вы увидите на полу бомбу с включенным часовым механизмом и часы с маятником. Ударьте мечом по часам, передвиньте бомбу к запертой двери и снова запустите часовой механизм. Бомба взорвется, и путь будет свободен.

Пройдя комнату с шипами на полу и исчезающими площадками, в следующем помещении откройте запертую дверь, переправив с помощью двух движущихся площадок фонарь в ту часть комнаты, где находится дверь, так, чтобы луч смог открыть ее. В сундуке в найдете более мощный меч **THUNDER**, а рядом - еще один пергамент. Пройдите дальше, в свободный проход. Здесь необходимо одну из бочек переправить к запертой двери (это можно сделать или с помощью движущихся площадок, или очень осторожно двигая бочку по полу) и взорвать.

В следующей комнате освободите мужчину, сидящего в железной клетке, который скажет вам, что где-то здесь есть секретный проход. Разбейте мечом желтые блоки у черной стены и идите прямо в стену. В сундуке в потайной комнате возьмите **PENDANT**.

Пройдя дальше, уничтожьте трех магов и зайдите в комнату с четырьмя камертонами. Если вы используете свою **MUSIC BOX**, то сможете услышать мелодию, которую необходимо «сыграть». Это довольно сложная задача. Если вам не удастся на слух «сыграть» мелодию, ударьте мечом по камертонам в следующей последовательности: нижний левый, верхний левый, нижний правый, верхний правый, верхний левый, нижний правый, нижний левый (**7 нот**). Вы получите еще один камень - красный **RED ORB**.

Теперь вам нужно опять вернуться к комнате сохранения игры и идти в последнюю часть этого этажа. Пройдя через решетку и бассейн, вы попадете в большое помещение с нескольким крылатыми статуями. Направьте луч фонаря на статую, находящуюся напротив прохода, из которого вы пришли, - появится потайная дверь. В сундуке возьмите зеленое снадобье **GREEN POTION**. Зайдя в комнату с лежащим на полу скелетом, возьмите пергамент. Разбейте мечом блоки в правом углу - под ними скрыт рычаг, открывающий дверь в еще одну потайную комнату. Там вы возьмете очень полезную вещь - секстант **SEXTANT**, который позволит вам перемещаться на нужный этаж или в город в любое время, где бы вы не находились. Из этой комнаты есть вход в помещение, где бродят два гоблина с дубинками. Необходимо загнать их (хотя бы одного) на серую площадку, которую затем поднять с помощью рычага, а потом сделать так, чтобы гоблин встал на желтую плиту-кнопку, - тогда дверь откроется, и вы сможете пройти дальше. В комнате с шипами на полу нужно по движущимся площадкам переправить бочку к двери и взорвать.

В следующем помещении зайдите в дальнюю комнату и, поставив бочки лесенкой, возьмите вверху в углу пергамент.

Чтобы сбросить сундук с возвышения на пол, ударьте поочередно по фонарям и следите за направлением движения площадки, которая и поможет вам сбросить сундук (в нем лежит дополнительный шар жизненной энергии).

Пройдя дальше, уничтожьте трех монстров со щупальцами, и вы попадете в комнату, где лежит последний, синий камень **BLUE ORB**. Двигайте вертушку по кругу, останавливаясь по порядку на буквах **N E W S** (каждый раз при остановке должен раздаваться характерный звук). Если вы все сделаете правильно, то сможете получить камень. Но как только вы возьмете его, появится черный

маг, отнимет все четыре камня, а вас сбросит вниз, к боссу, напоминающему летающего червя с посохом. Победив босса, вы сможете покинуть этот подземный этаж и перейти на следующий.

Пройдите до большой комнаты, где есть круг для сохранения игры. Запишитесь. Дальше вы попадете в место, где обитают гоблины. Они настроены вполне дружелюбно и не причинят вам вреда. Вам нужно выйти в западную часть этого уровня (см. карту и компас рядом с ней). Вы должны оказаться в маленькой комнате, где стоят четыре кнопки на подставках: красная, зеленая, синяя и желтая. После слов «Answer the riddle» («Разгадай загадку») ударьте мечом по кнопкам в той последовательности, в которой они будут загораться (бить мечом нужно тогда, когда после необходимой для повтора комбинации загорятся все четыре кнопки). Будьте внимательны: один неверный удар, - и все придется начинать сначала.

Из коридора пройдите направо в комнату, где на полу лежат три бомбы, а в углу стоят часы с маятником. У бомб разное время действия часового механизма. Сначала вы должны остановить часы. А затем, передвигая бомбы и вновь запуская и останавливая часы, взорвать решетку, находящуюся в дальнем правом углу. Часы можно включать, используя магию **METEOR** (на расстоянии). Здесь необходимо действовать очень внимательно и точно.

Чтобы выйти из бассейна, вам нужно победить босса. Следующая задача очень простая: в комнате с тремя серыми кубами необходимо поставить их на желтые плиты в полу, а на четвертую встать самому, - решетка поднимется. В следующей комнате вам обязательно нужно взять наверху, в сундуке, костюм гоблина **COSTUME**. Чтобы было проще сделать это, используйте магию **METEOR**, направляя ее на рычаги и на фонарь.

Имея **COSTUME** гоблина, вы можете пройти там, где в вашем обычном обличье гоблины бы не пропустили вас. Превратившись в гоблина, вернитесь назад и пройдите в южном направлении по длинному помещению до комнаты с одним гоблином, который после разговора с вами поднимет решетку на двери. В следующей комнате необходимо взорвать решетку. Большой серый шар перекатите налево и затем вниз, бочку переставьте на серую плиту. Встаньте возле желтой площадки, толкните шар вперед и тут же прыгайте на площадку. Шар должен встать под серой плитой с бочкой и не дать ей опуститься. Теперь двигайте бочку к двери и взрывайте.

В следующей комнате - задача посложнее: нужно сделать так, чтобы серый шар попал на плиту-кнопку в полу. Для этого нужно воспользоваться всеми четырьмя фонарями, ударяя по ним (каждый фонарь придает определенное направление движению шаров). Тут уже придется подумать и поэкспериментировать!

Далее через комнату с гоблинами (поднимите решетку с помощью рычага на стене) вы в небольшой комнате возьмете меч **LIGHTING**, но для того, чтобы покинуть это помещение, вам придется сразиться с тремя синими рыцарями.

Теперь вам нужно вернуться назад, туда, где обитают мирные гоблины, и исследовать восточную часть этажа. **COSTUME** вам позволяет пройти через еще одну дверь с решеткой. Пройдя несколько комнат, вы попадаете к боссу - гигантскому монстру, напоминающему паука (бить его нужно по голове, когда тот находится на полу). Победив босса, в следующей комнате с помощью шаров и площадок доберитесь до рычага вверху.

Открыв дверь, в соседней комнате в сундуке вы найдете крайне необходимую вещь - вентиль **TAP HANDLE**. Вернувшись немного назад, поднимитесь наверх по двум серым площадкам и в комнате примените у стены вентиль. Помещение, из которого вы поднялись сюда, наполнится водой, и вы сможете попасть еще в одну комнату наверху. Поставьте бочку на плиту-кнопку в полу, с серого куба прыгните на площадку (предварительно ударив мечом по бочке), а оттуда к рычагу на стене. В соседней комнате верхнюю бочку осторожно переправьте к двери, используя вторую бочку в качестве подставки для серой плиты. В следующий комнате наверху в сундуке возьмите ключ **KEY 3**. Для этого ударьте по рычагу и очень быстро перепрыгивайте с площадки на падающие шары, чтобы добраться до верха. После этого вернитесь к комнате, заполненной водой, и снова

примените наверху вентиль. Вода спадет, и вы сможете выйти.

Вернитесь в западную часть уровня и войдите в большом длинном помещении в дверь с решеткой. Человек, находящийся в комнате, даст вам каменную табличку - древний манускрипт. Прочесть его может только принцесса в замке (она находится в одной из комнат слева от тронного зала, но к ней можно отправиться попозже). В этой же части подземелья, поднявшись по площадкам, используйте вентиль, чтобы исследовать верхние помещения. Решив опять загадку с загорающимися кнопками, вы получите защитную броню (в принципе, этот этап можно пропустить - на ходе игры это никак не скажется).

Сейчас можно наведаться в замок к принцессе. Из прочитанного ею манускрипта запомните имя древнего короля **GARRIOTT** (оно еще пригодится вам).

У вас осталась неисследованной северная часть этажа, так что направляйтесь туда. В одной из комнат вы найдете ринг, на котором, будучи одетым в **COSTUME** гоблина, можно сразиться с гоблинами и заработать деньги. Для этого поговорите с гоблином, стоящим рядом. Ваша задача - столкнуть противников с ринга на пол и не сойти с него самому.

Из этой комнаты есть выход в другую, где вы должны с помощью вертушки переправить к двери бочку и взорвать. За этой дверью, переодевшись гоблином, после разговора с настоящим гоблином, вы получите доступ в комнату слева от входа с несколькими сундуками. Выходя и снова заходя в комнату, вы можете брать из сундуков помидоры и апельсины в неограниченном количестве, если вам необходимо пополнить запасы продовольствия.

Пройдя дальше, опять поговорите с гоблинами, и откроется еще одна дверь. Дойдите до комнаты, где на полу лежат восемь плит с буквами. Наберите слово **GARRIOTT**, дверь откроется, и вы сможете попасть на следующий этаж.

Идите влево, не задерживаясь в комнатах, пока не дойдете до помещения, где дверь нужно открыть с помощью фонаря. Выйдя оттуда, остерегайтесь зомби - они могут отравить вас. Пройдя мимо зомби, зайдите в левый проход - там есть комната сохранения игры. Записавшись, вернитесь немного назад и теперь идите вправо. Дойдя до помещения, где летают два синих существа, похожие на червей, зайдите в левый проход, в большую комнату с шипами на полу и с множеством выходов. Вам сейчас нужен второй выход справа. Идите по комнатам, заглядывая во все двери. Набрав перед дверью с решеткой код из девяти «ноликов», можно взять меч **RELAYER**. В одной из комнат освободите очередного пленника. В конце концов, вы дойдете до помещения, где «раздвоитесь». Вместе с вашим двойником вам нужно убить двух зомби и войти в следующую комнату. Пройдя через помещение с шипами, возьмите **CREST**, без которого вам не пройти некоторые участки игры (его нужно показать в магазине, который находится на этом этаже, там же, где телепортатор и фонтан жизни, а также магам, охраняющим один из входов).

Чтобы освободить пленника за решеткой, нужно с помощью двух шаров прижать кнопку к стене. Сейчас возвращайтесь назад, к комнате сохранения игры. По дороге можно зайти в магазин и купить снадобья и амулеты.

Найдите комнату, в которой находятся два мага. Так как у вас есть **CREST**, они позволят вам войти в дверь после того, как вы поговорите с ними. Из комнаты с шипами на полу и льдом есть вход в небольшую комнату, где вы можете взять 900 золотых монет (с виду это просто ледяная дорожка, упирающаяся в стену). Выйдя через другой проход, вы должны сразиться с несколькими своими двойниками и с магом. В комнате слева освободите пленницу и идите в первый открывшийся проход. Проходя через зал со статуями, старайтесь идти так, чтобы не попасть под их вытянутые руки (иначе возникнут временные трудности с управлением персонажем). Если пройти из комнаты с кнопками в свободный проход, можно на месте уничтоженного монстра обнаружить вход в потайную комнату, где в сундуке лежит броня. Загадку с кнопками решайте так же, как и в двух предыдущих случаях. Расправившись в следующей комнате с магами, вы попадете к боссу - зеленому чудовищу с клешнями. Победив его, зайдите в открывшуюся дверь и в сундуке возьмите

ключ **KEY 4**.

Теперь ваш путь снова лежит к комнате сохранения игры, рядом с которой есть вход с решеткой (для нее и нужен **KEY 4**). Перед другой решеткой снова подберите комбинацию из девяти «ноликов», в следующей комнате прочтите табличку и, выдержав массированную огненную атаку неизвестно откуда, вы попадете в другие комнаты. В комнате с сундуком на серой площадке необходимо уничтожить все огненные шары. В сундуке - шар с жизненной энергии. В комнате с бомбой нужно быстро добежать до нее и, пока она не взорвалась, передвинуть к решетке. Вас ожидает встреча с боссом (нужно бить по маленькой круглой тени, когда та находится рядом с монстром). После победы над боссом в награду вы получите самый мощный меч - **CRUSADER**.

Пройдя через открывшуюся дверь, вскоре вы увидите вход на следующий подземный этаж - мир ночных кошмаров. На этом этаже - восемь различных миров, попасть в которые можно с помощью кристалла в центре зала. Вы должны собрать вместе восьмерых белых магов (по одному из каждого мира). Маги будут появляться в конце каждого пройденного мира и переносить вас снова к кристаллу. Названия мирам даны условно.

МИР НИНДЗЯ

Здесь нужно уничтожить всех ниндзя, встречающихся на пути.

МИР ГОРОДА

Чтобы поднимать решетки на дверях, здесь необходимо попеременно ударять по фонарю, который зажжется последним, и уничтожать всех зомби.

МИР ВОЙНЫ

Здесь вы встретитесь с солдатами и вооружением явно из XX века! Уничтожайте все, что попадается на вашем пути. И остерегайтесь прямых попаданий снарядов - можете потерять жизнь. Босс этого уровня - танк.

МИР ВОЙНЫ-2

Практически тоже самое, что и первая часть, только вместо танка вам предстоит сразиться с некоей энергетической машиной.

МИР ТЬМЫ

Чтобы открыть первую дверь, поверните кристаллы так, чтобы они вращались в одну сторону. Всех врагов придется уничтожать в полной темноте (к счастью, их не так много).

МИР КОСМИЧЕСКОЙ СТАНЦИИ

Здесь вы можете прыгать либо очень высоко, либо не сможете совсем. Чтобы допрыгнуть до рычагов, ударяйте по пультам управления. Уничтожайте энергетические шары и кристаллы. Босс этого мира - существо, похожее на медузу. Бить нужно по синему колючему шару, находящемуся внутри.

МИР КОВБОЕВ

Чтобы передвинуть бочки к решеткам, «выключайте» с помощью рычагов столбы, изрыгающие огонь, или двигайте бочки, когда огонь исчезает. В конце вам нужно победить большую зеленую гусеницу.

МИР ЛЬДА

Здесь лучше двигаться прыжками, чтобы меньше скользить В комнате с запертой дверью и тремя шарами нужно прижать кнопку, чтобы дверь открылась (здесь требуется осторожность и внимательность).

По площадками к рычагу нужно успеть добраться, пока они не поднялись на недосягаемую для вас высоту.

В конце вы должны победить летающего ящера.

Итак, все восемь миров пройдены, и восемь белых магов собрались вокруг кристалла. Теперь поговорите с любым из них и прыгайте в кристалл, который стал прозрачным. Вы попадете к боссу - летающему магу. После победы над ним вы вновь окажетесь рядом с кристаллом, где в полу появилась лестница, ведущая на последний подземный этаж.

Спустившись вниз, в комнате справа освободите пленника, уничтожив двух магов. Дальше вам нужно будет поочередно поднять две решетки на дверях (для этого нужно закатить маленький шар с помощью большого на одну из кнопок-плит в полу). Вначале в дальней комнате освободите еще одного похищенного жителя города, убив двух магов, а затем, открыв вторую решетку, начинайте исследовать этот уровень подземелья.

В большом длинном зале нужно с помощью бочки взорвать решетку в стене. Сделать это будет не так просто, так как нужно точно рассчитать, чтобы после удара мечом бочка взорвалась именно в тот момент, когда она будет рядом с решеткой. Следите за порывами «ветра», имейте терпение, чтобы несколько раз начинать сначала, и удача улыбнется вам! Справившись с этой задачей, в следующей комнате можете сразу закатить шар на дальнюю кнопку-плиту, так как в комнате слева вы всего лишь возьмете меч **HOLY SWORD**, который вам не нужен (у вас есть самый мощный!). Идите дальше, по пути заходя во все комнаты. В маленькой комнате с двумя шарами вам нужно с помощью этих шаров поднять серую площадку, чтобы перебраться через стену. Зайдите в проем, что рядом со стеной, пройдите немного дальше и в сундуке на площадке, которая находится на серой стене, возьмите серебряный ключ **SILVERKEY**. Теперь вернитесь назад и пройдите через второй проход. Пройдя в дверь с решеткой (решетка поднимется), вы увидите лежащего на полу человека, который попросит у вас воды. Дайте ему ее (ответьте «yes»), и тогда человек скажет вам о том, что в какое-то зеркало можно войти.

Идите назад. В комнате с вашим двойником между четырьмя фонарями, стоящими рядом, появится зеркало - войдите в него. Уничтожьте двух магов, а в следующей комнате - трех синих рыцарей. Чтобы пройти через невидимый барьер, пройдите по серому мостику, и вы окажетесь в комнате, где повариха из замка лупит по голове сковородкой гоблина. Здесь есть «фонтан жизни» и комната сохранения игры. В дальней комнате слева возьмите шар энергии (если вы взяли все остальные шары на других этажах подземелья, этот должен быть последним, и теперь у вас полная линия жизненной энергии!).

Сейчас идите в южную часть этажа. Дойдя до босса (нечто вроде летающего супертолстяка), следите, чтобы фонари в углах комнаты были все время погашены, иначе монстр будет восстанавливать свою линию жизни. После победы над боссом в одной из комнат поговорите с похищенной принцессой. В комнате с двумя шарами и богиней нужно переправить один шар через желтую стену на кнопку-плиту в полу во второй половине комнаты. Здесь также требуется внимательность и осторожность. Трех серых скелетов во щитами можно уничтожить только магией **TURN UNDEAD**. В соседней комнате с помощью рычагов и площадок переправьте бочку к двери и взорвите. В комнате с вашим двойником подойдите вплотную к средней желтой плите - там есть потайной проход. Идите дальше, разделываясь по дороге с монстрами. После победы над вашими двойниками вы выйдете к финальному боссу - четырехрукому богу ужаса. Вначале нужно уничтожить четыре камня, лежащие у него в ладонях, а потом бить по голове саму статую, используя меч и магию. Победив монстра, вы освободите город от проклятья темных сил, а сами отправитесь на поиски новых приключений!

• LORD MONARCH •

(ЛОРД МОНАРХ)

• *Sega* • *Количество игроков 1* • *Стратегия* •
Рейтинг★★★★★★★☆☆☆

Стратегическая игра. Не так давно, примерно в средние века, феодалы имели обыкновение воровать принцесс из одних замков и перевозить их в другие, не менее достойные дворцы. В это время еще не была жива вера в магию (как белую, так и черную). В один прекрасный день была похищена принцесса RUBIA, из своих покоев (и где только стража была?!). Поэтому, несомненно, этот день запомнится не только похищенной принцессе RUBIA, но и ее отцу KING'у, а также и тому, кто пойдет спасать ее, то есть вам. Вы будете управлять тем самым безумцем, который и согласится на свою голову на поиски RUBIA. Зовут его ALFRED. Неудивительно, что когда ALFRED приходит к KING'у с просьбой благословить его на поиски, тот с радостью соглашается отпустить ALFRED'а, ведь никто в королевстве KING'а не обезумел до такой степени, чтобы куда-то идти за какой-то там принцессой.

Предыстория

Итак, **ALFRED**. Кто он такой? **ALFRED** является вассалом **KING**'а. Он прославлен в королевстве как человек храбрый, честный и до безумия вспыльчивый. Неудивительно, что **ALFRED** захотел отправиться за **RUBIA**. Тем более, что (как и во всех сказках) **KING** обещал отдать замуж свою дочь за того, кто приведет ее обратно в целости и невредимости. Так как королевство **KING'а** считается дружелюбным ко всем странникам, прибывшим из других мест, а слух о пропавшей принцессе **RUBIA**, дочери **KING**'а, распространился очень быстро для средних веков, то в помощь **ALFRED**'у навязались еще два спутника: старый ветеран по имени **OLD LANCE**, который знает королевство **KING**'а как свои пять пальцев, и **SPANKY**, существо, напоминающее с виду бога Амура, но это не Амур, а эльф, до конца еще не повзрослевшей. Несмотря на своей маленький рост, эльф **SPANKY** очень быстро перемещается на своих маленьких крылышках. Он прилетел из леса, в котором прослышал о краже **RUBIA**, о немногочисленных приключениях-безумствах **ALFRED**'а. Тем не менее, у лесных эльфов существует особый нюх на приключения и любовь между принцессами и слугами королей.

Ну вот и собрались вместе: старик **LANCE** и **SPANKY** уже наготове, и **ALFRED** скоро подготовит своих солдат к долгожданному походу. Остается лишь сказать, что к сожалению, эта игра на японском языке, что создает дополнительные трудности в прохождении.

Начальное главное меню

HISTORY

1. Место для записи 1
2. Место для записи 2
3. Место для записи 3

- Стереть запись
- Скопировать запись

Место для записи там, где вы можете записать свою ситуацию. Чтобы войти в нее, нужно навести курсор на место записи 1, 2 или 3 и нажать кнопку **C** (ОК). Если вы вошли в эту опцию, появится дополнительное меню:

GAME TYPE (род игры)

- Начало игры
- Вызов записи
- OPTIONS

Вызов записи - если вы хотите войти в нее, наведите курсор и нажмите кнопку **C** (ОК). Если вы вошли в нее, появится следующее меню:

MARE TYPE (тип карты)

- Практика для начинающего
- Практика для профессионала игры

Практика для начинающего - игра с начального уровня, отличается своей легкостью. Здесь встречаются короли начальных этапов игры.

Практика профессионала игры - игра на конечных этапах игры.

OPTIONS

- SPEED (скорость)
- SOUND (звук) ON/OFF
- MUSIC (музыка) ON/OFF
- CONTROL 1...3
- KEY SET X-TAXY-VIEWZ-TAXA-TAXB-MAPC-OK
- EXIT

SPEED- регулирование скорости движения вашего курсора по экрану во время игры.

CONTROL - смена управления кнопок (**A**, **B**, **C**), контроль кнопок **X**, **Y**, **Z** не изменится.

KEY SET:

В начале игры дается стандартное управление (**CONTROL 1**).

Кнопки **X** и **Z** - понижение и повышение **TAX** (налога).

Кнопка **Y** - установление паузы в игре (**VIEW**).

Кнопка **A** - регулировка уровня налога (**TAX**). Чтобы изменить уровень налога, надо, удерживая кнопку **A**, нажать курсор вверх (повышение налога) или вниз (понижение налога).

Кнопка **B** - просмотр карты уровня. Данная функция позволит изменить размер карты данного

уровня игры. Для этого надо, удерживая кнопку **B**, нажать курсор налево или направо.

Кнопка **C** - ОК - подтверждение.

Стирание записи - для этого задействуйте опцию «стереть запись», появится курсор. Наведите его на «место для записи», которую хотите стереть. После этого нажмите кнопку **C** - появятся два слова: верхнее - «Да», нижнее - «Нет». Если вы хотите стереть запись, выберете «Да» и нажмите кнопку **C**.

Копирование записи - для этого задействуйте опцию «скопировать запись», появится курсор. Наведите его на «место записи», которую хотите скопировать. После этого нажмите кнопку **C** - появится стрелка, ведущая от «места записи», которую вы хотите скопировать, в «место записи», куда вы хотите скопировать. Выберите любую из двух «мест записей» и нажмите кнопку **C** - появятся два слова: верхнее «Да», нижнее - «Нет». Выберете «Да» и нажмите кнопку **C.**

Начало игры

Процесс игры состоит из двух моментов:
- *управление мультипликационной заставкой;*
- управление в самой игре.

Между прохождением различных уровней игры встречаются мультипликационные заставки. В этом случае управление кнопками следующее:

Кнопка **START** - сброс мультипликационной заставки. При ее нажатии вы начинаете прохождение игры без просмотра заставки.

Кнопки **A, X, Y, Z** - не задействованы.

Кнопка **B** - ускорение движения вашего персонажа от одного уровня к другому.

Кнопка **C** - ОК

Во время мультипликационной заставки появляется следующее меню:

MOVE - дальнейшее движение

STATUS

STATUS LIST

1 2 3 4

1 - номер уровня (считая от начала).

2 - количество завоеванной территории в данном уровне (%).

3 - количество потраченных дней и часов на данный уровень.

4 - количество оставшихся дней и часов на прохождение остальных уровней данного этапа.

В начале игры, как и в начале каждого этапа, строка в **STATUS**'е пустая. Если вы прошли более одного уровня в данном этапе, то результаты этих уровней фиксируются в статусе. Эти результаты можно улучшить по вашему желанию. Для этого надо навести курсор на результат данного уровня и нажать кнопку **C** (ОК).

Управление в самой игре

Сама игра начинается с названия уровня. Далее вы общаетесь с персонажами игры. Если вы хотите пропустить разговоры, нажмите несколько раз **START**. После этого начинается сама игра, поставленная на паузу (**VIEW**). Перед вами предстанет полная карта.

Кнопка **START** - вызов функционального меню.

UNIT, ALL, STATUS, VIEW, OPTIONS, GIVE UP, HELP

Опция «**UNIT**» позволяет вам задать всем имеющимся в вашем распоряжении солдатам определенную функцию. В этом случае ваши солдаты (где бы вы не находились) выполняют заданную вами функцию.

Функции опции «UNIT»:

1 - (автоматически задается в начале каждого уровня). Перекладывает управление с вас на компьютер; вы можете управлять солдатами, но и без вашего вмешательства солдаты не останутся без дела.

2 - функция постройки военных лагерей (**CAMP**), похожих на домики.

3 - функции разрушения вражеских лагерей.

4 - функция срубки деревьев (**WOOD**).

5 - функция разрушения перегородок (**FENCE**).

6 - функция завала пещер (**CAVE**).

Опция «ALL»:

позволяет вам направить определенное количество солдат с заданной вами функцией в любое доступное для ваших солдат место.

1 - функция отменяет предыдущее действие солдата, который после выполнения задания ожидает нового приказа.

2 - функция постройки военных лагерей в указанном месте.

3 - функция разрушения военных лагерей (как вражеских, так и своих) в указанном месте.

4 - функция перекладывания управления с вас на компьютер.

5 - функция постройки перегородок в указанном месте.

6 - функция разрушения перегородок в указанном месте.

7 - функция, приказывающая находиться (стоять) в указанном курсором месте.

8 - функция постройки мостов (**BRIDGE**), а также починки мостов на море (**SEA**) или на магме (**MAGMA**) в указанном месте.

9 - функция разрушения мостов в указанном месте.

10 - функция, приказывающая пойти в указанное курсором место и действовать в зависимости от обстановки (строить дома, срубать деревья и т. д.).

11 - функция срубки деревьев в указанном месте.

12 - функция завала пещер в указанном месте.

При утверждении какой-либо функции (1-12) опции **« ALL»** появятся два слова: «Да» и «Нет».

Если вы приказали отдельно кому-нибудь выполнить какую-либо функцию и после этого воспользовались опцией **«ALL»**, то появится следующее меню, состоящее из 3-х строк:

- приказывает всем солдатам выполнить заданную вами функцию, независимо от того заняты они работой или нет;
- приказывает всем солдатам выполнить заданную вами функцию, кроме тех, кто занят работой;
- позволяет вам выбирать, каким образом вы хотите приказать выполнить заданную функцию.

Опция **«STATUS»** позволяет вам ознакомиться с ситуацией в игре в данный момент. При активизировании этой опции появляется следующая статистика:

K - король (KING)

... % - процент завоеваний территории от общей территории,
... P1 - энергия короля (текущая),
Sx... - количество солдат
...P2 - общая энергия солдат,

x... - количество военных лагерей,

... P3 - общая энергия военных лагерей,

TAX... % - установленный процент налога,

...G - количество золотых.

Если рамки каких-либо королей соединены вместе - это значит, что они союзники; если раздельно - значит, враги.

Опция «VIEW» - является паузой.

Опция «GIVE UP» - при выборе данной опции появится следующее меню:

- возврат в игру без изменения ситуации;
- прохождение этого же уровня сначала;
- выход из уровня.

Опция «HELP» - здесь вы получите советы по данному уровню.

Кнопки **X, Y, Z** и **A** - такие же, как и в **OPTIONS**.

Кнопка **B** - карта. При нажатии кнопки **B** и ее удержании появляется следующее:

L - малый участок карты (малая карта).

M - участок, занимающий четверть от общей карты (средняя карта).

S - карта уровня (большая карта).

Также кнопка **B** служит для отмены функции.

Кнопка **C** - подтверждение функции. Ею осуществляется управление королем и солдатами. Для управления королем наведите курсор на него, нажмите кнопку **C**, и ведите **KING**'а, куда хотите, при этом появляется количество шагов (в цифрах), означающих расстояние от местоположения вашего короля до места назначения. Если прозвучит сигнал, значит ваш король не может туда идти.

Управление солдатом

Для этого наведите курсор на солдата, нажмите кнопку **C**, наведите курсор на нужное вам место, как и с королем; появится количество шагов от местонахождения солдата до места назначения. После наведения курсора на нужное вам место, нажмите еще раз кнопку **C**, появится меню, такое же как и при опции **ALL**. После задания функции солдату может появиться следующее меню:

- приказ солдату выполнить данную вами функцию однократно;
- солдат выполнит данную вами функцию однократно и после этого ничего не делает, т. е. ожидает нового приказа;
- приказ солдату выполнять данную вами функцию постоянно.

При встрече солдат или короля с различными существами, вылезающими из пещер (**CAVE**), а также с солдатами противника, происходит сражение, при этом побеждает тот, у кого больше энергии (P). Исключение составляют два случая:

- солдат или король, находящиеся в замке. Если какой-либо король находится в замке, то его защита увеличивается в несколько раз. Если солдат стоит в замке своего короля, то у него не уменьшается энергия.
- солдат или король, находящиеся в военном лагере (**CAMP**) При этом у них не отнимается энергия, если есть деньги.

Король, как и существа из пещер, относительно благополучны, т.к. они не могут ничего, кроме как ходить и уничтожать. Король может брать сокровища (**TREASURE**) и освобождать друзей.

Строения

В игре есть строения: замок (**CASTLE**), военные лагеря (**CAMP**), город (**CITY**), мосты (**BRIDGE**), перегородки (**FENCE**).

Замок (CASTLE)

Замком владеет каждый король в начале каждого уровня. Замок нельзя построить. Он самоликвидируется при уничтожении его хозяина - короля. Если король выйдет из замка (к примеру, за сокровищами), то он потратит свою энергию (точнее, часть энергии). После возвращения в замок энергия короля восстановится. Находясь в замке, король получает деньги с военных лагерей, при условии, что налог (TAX) не равен 0%. Если уничтожить какого-либо короля, то военные лагеря данного короля и перекрашиваются в цвет короля-победителя, а также к нему приходят все деньги побежденного короля.

Военные лагеря (CAMP)

Военные лагеря строят солдаты, тратя при этом часть своей энергии и 100G (золотых) на постройку. Смысл военных лагерей: производить солдат, а также, благодаря военным лагерям, король получает от них деньги. У лагерей энергия постепенно увеличивается и, достигнув определенного уровня, выпускает из себя солдат, а затем все заново. Автоматически после постройки лагерей рядом с каждой стороны появляются дороги (**ROAD**). Если поставить солдат или короля на лагерь, то они будут терять энергию. У вас должно быть определенное количество денег, иначе, даже находясь в лагере, солдаты все равно будут терять энергию до определенного уровня.

Город (CITY)

Город встречается не во всех уровнях. Как правило, он принадлежит какому-нибудь королю. Это можно узнать, наведя курсор на город. На стене города должен висеть флаг определенного цвета. Если же флаг не висит, значит город никому не принадлежит. Имея в своем распоряжении город, вы будете получать 2500 G каждый раз через определенный промежуток времени. Их вам будет приносить солдат с мешком, который выходит из города, когда город накопит энергию до 250 P. Этот солдат с мешком не умеет сражаться, поэтому его легко уничтожить - достаточно противнику поставить на его пути домик. Наткнувшись на вражеский домик, солдат умрет. Он не сможет выйти из города, если на его пути возникнут преграды, например, сломанный мост.

Если город ничейный или противника, то вы можете завоевать его. Для этого вам всего лишь направить короля в город, и тогда он станет вашим. Чем больше у вас городов, тем больше денег. За свои города можете не беспокоиться: другие короли не ходят в города, чтобы отвоевать их.

Мосты (BRIDGE)

Мосты - средство переправы через море (**SEA**) и магму (**MAGMA**). Их можно чинить, если они в разрушенном состоянии, а также ломать. Обычно в начале каждого уровня все мосты сломаны. Но это не значит, что только на месте разрушенного моста единственная переправа. Можно построить мост и на море, и на магме, но на это уйдет больше денег. Минимум затрат прилагается при починке моста. А разрушение мостов - удовольствие бесплатное.

Ограждение (FENCE)

Как правило, ограждения специально поставлены на вашем пути, чтобы тормозить ваше продвижение. Но они расположены и вблизи пещер, из которых вылезают враги. Возможно, их специально поставили, чтобы враги не могли гулять по всей территории, т.к. они не могут ломать ограждение. Преграды можно ставить на пути противника, мешая солдатам (врагам) ходить по всей

территории. Ограждения им не сломать.

Местность

PLAIN (равнина).
Строительство военных лагерей и ограждений (**FENCE**) ведется только на равнине.
CLIFF (скала)
Скалы представляют собой неприступные барьеры, их нельзя перейти, на них ничего не построить.

HILL (холм)
Все, что относится к скалам, относится и к холмам. Различие только в том, что рядом есть равнины в несколько «этажей» (возвышенность, низменность).

WOOD (лес)
Лес - разновидность препятствий. По нему можно передвигаться, но построить что-либо возможно, лишь срубив деревья.

SEA and MAGMA (море и магма)
На море и магме ничего не соорудить, кроме мостов.

Налог (TAX)

Налог - это основной источник ваших доходов. Его собирают с военных лагерей. Величина сбора налога зависит от:

- установленного процента налога с военных лагерей;
- количества лагерей.

Чем больше налоговый %, тем больше вы будете получать денег и тем меньше будет производиться солдат в военных лагерях, и наоборот.

При установлении налога - 30% будет постепенно добавляться максимальное количество денег и перестанут производиться солдаты. При установлении налога 0% вам не будут прибавляться деньги и будет производится достаточно большое количество солдат.

Денежный доход от налога увеличится только в случае, если ваш король находится в вашем замке. Если же он вне замка- деньги прекращают поступать и начинает действовать система «налог-0%.

Характеристика солдат

Солдаты делятся на три категории:
- Soldier (солдат) - энергия: 1-999 P.
- Master (мастер) - энергия: 1000-9999 P.
- Legioner (легионер) - энергия: свыше 10000 P.
Солдаты образуются из военных лагерей. Чтобы создать мастера или легионера, нужно соединить определенное количество солдат воедино. Король тоже может воссоединяться с солдатом (мастером, легионером), при этом энергия солдата добавляется к энергии короля.

На средней карте (**L M S**) солдат обозначается **S**, мастер - **M**, легионер - **L**, король обозначается **K**.

Игровой экран
1 - игровое поле
2 - название, энергия и изображение персонажа (врага, солдата, короля)
3 - название, энергия и изображение сооружения или местности

4 - ваше количество золотых и установленный вами налог (%)

5 - уровень налога. Красная черта - рекомендуемый компьютером налог

6 - сверху - количество времени, затраченного на данный момент; снизу - количество времени, оставшееся на прохождение уровней данного этапа

7 - время суток.

После прохождения каждого уровня появляются данные о прохождении его:

VICTORY

1 - количество времени, потраченное на прохождение данного уровня (в день)

2 - количество завоеванной территории (%)

3 - штрафное время - время, добавляемое вам ко времени, потраченному на прохождение данного уровня. Оно зависит от количества завоеванной территории

4 - коэффициент сражений (%)

5 - время, зависящее от коэффициента сражений; чем оно больше, тем лучше

6 - время, которое вам зафиксируют на прохождение данного уровня (подсчет: 6=1+3-5). ·

Прохождение

Сама игра представляет из себя стратегию. В каждом уровне основной целью является уничтожение вражеских королей, а также завоевание территории, так как от этого зависит количество дней, даваемых на прохождение следующего уровня.

Каждый этап состоит из 4-х уровней. На прохождение этих уровней дается 160 дней. Чем больше вы завоюете территории, тем меньше вам прибавят штрафного времени к потраченным вами дням на этот уровень. Все данные вы увидите после прохождения каждого уровня. Кроме этого, почти в каждом уровне есть дополнительные цели, о которых будет рассказано позже.

1 этап

1.1. В этом уровне есть два короля: белый король - ваш король, его зовут **ALFRED**, и красный король по имени **ACHIEF**. Прохождение уровня не представляет сложности. Осваивайте территорию и время от времени посылайте вашего короля уничтожать военные лагеря противника, чтобы красный король не имел возможности расширять свои владения. Но не забывайте об энергии вашего короля, ведь она постепенно уменьшается. Как только у него останется мало энергии, посылайте его в свой замок, где он восстановит и увеличит свою энергию, после чего он готов снова идти в бой с противником. Пользуйтесь таким приемом в каждом уровне. Затем, когда вы освоите почти всю территорию, и красный король станет слабым, уничтожьте его с помощью короля или солдат.

1.2. В этом уровне уже два вражеских короля: синий и красный. Появится новое сооружение - **BRIDGE**, и новая местность - **HILL**.

Стратегия: *первого же солдата пошлите чинить мост, чтобы ваш король смог пройти к синим. Пока он занимается уничтожением синих, пусть солдаты постепенно осваивают территорию возле вашего замка и далее. Затем, уничтожив синего короля, постепенно приближайтесь к красному королю и уничтожайте его.*

1.3. Новые сооружения: ограждение (**FENCE**) и пещера (**CAVE**). Как говорилось ранее (см. «ограждение»), их ставят для того, чтобы тормозить ваше продвижение и преграждать путь врагам, которые вылезают из пещер. Здесь действуют оба случая.

Стратегия: *освойте возле замка территорию, затем, убрав преграду, сразу же завалите*

пещеру, чтобы из нее больше не вылезли враги (на средней карте они обозначаются «<b>»). Уничтожьте красных, а затем почините мост, ведущий в страну синих, и разгромите их.

1.4. Здесь действуют уже три короля-противника: синий, красный и желтый короли. Впервые появится город (см. «строения»: город).

Стратегия: *первых же солдат отправьте ломать перегородку. Как только они это сделают, сразу же прикажите им заделать дырки пещер, расположенных вблизи вашего замка. Оттуда могут вылезти враги и попортить ваши лагеря. Затем постарайтесь как можно быстрее захватить город, принадлежащий красному королю. Для этого солдаты должны починить мост, ведущий к городу. Как только они это сделают, посылайте вашего короля в город. Правда, город будет охранять один красный солдат, но он вам не помеха. Вообще, сама карта этого уровня делится на три территории: верхнюю, среднюю и нижнюю. В верхней находится город и красный король, в средней слева ваш король, а в нижней части слева - желтый король, справа - синий король. Сразу же старайтесь захватить всю середину. Оставьте несколько солдат возле синих, а сами в это время громите красного короля. После этого наступайте на синего, а затем на желтого.*

2 этап

После прохождения 1 этапа вы увидите мультипликационную заставку. Ваш король пойдет вниз по дороге и дойдет до охранника. Здесь дорога разделится на три дороги, каждая из которых ведет к какой-либо стране. Поговорив с охранниками, вы сможете выбрать любую из трех. Посередине будет большой замок - это уровень 2.4. Чтобы попасть в него, нужно пройти 2.1 - 2.3. Верхняя дорога ведет к уровню 2.1., средняя - 2.2., нижняя - 2.3.

2.1. Здесь уже четыре короля: ваш король, красный, синий и желтый. Желтого короля (вернее, королеву) зовут **GESSYU**. В этом уровне есть два города: желтый и красный. Появится и кое-что новенькое, ранее не встречавшееся вам, а именно: сундуки с деньгами (**TREASURE**) по 5000 G. Сундуков целых три штуки, так что вы можете получить достаточно приличную сумму. Но не очень-то обольщайтесь: не один вы охотник за сокровищами, их может успеть взять **GESSYU**, если не придерживаться верной стратегии.

Стратегия: *недалеко от вашего замка будет находиться город красных. Так что в первую очередь захватите его, а также сразу же кого-нибудь пошлите заделать пещеру возле города. Теперь надо постараться взять все три сундука с деньгами раньше, чем это успеет **GESSYU**. Для этого сразу же посылайте своих солдат чинить мост на островок, где спрятаны два сундука. Как только солдаты приведут мост в порядок, направляйте вашего короля к сундукам. Когда он ими завладеет (если сил хватит, то есть, энергии), хватайте сразу же третий сундук, находящийся немного выше красного короля. Пока вы все это делаете, желтые солдаты все больше и больше захватывают пространство, так что постарайтесь быстро уничтожить красного короля и заблокируйте мосты, ведущие на вашу территорию, чтобы противник не смог проникнуть к вам. Для этого возле обоих мостов соорудите лагерь и приставьте охранять каждый мост одного, достаточно сильного солдата (или мастера), задав ему функцию «разрушения моста» на все время. Пусть себе синие солдаты дерутся с желтыми, а вы, не теряя ни секунды, освойте всю территорию целиком. У синего замка вы найдете недостроенный мост. Достройте его и уничтожьте синего короля. Когда дело закончено, можно починить мосты и напасть на желтых солдат сразу с трех сторон, не трогая пока желтую королеву (**GESSYU**). Займите всю территорию, оставив желтым островок, где находится **GESSYU**. К острову ведут три моста, на разрушение которых отправьте своих солдат, предварительно подождав, когда те наберутся силы равной, силе легионеров, для чего поставьте налог на 30 %. Напасть на желтую королеву и уничтожить его можно лишь после 68000 G.*

2.2. Здесь вам предстоит освободить от виселицы как можно больше ассистентов (**AN ASSISTANT**), в том числе, доктора **DR. JOZEPPE**, который находится чуть выше красного короля. В этом случае вам помешает **GESSYU**, стараясь захватить как можно больше ассистентов.

Стратегия: *взяв сокровища, постепенно направляйте солдат в центр, поближе к* ***GESSYU****, не входя на ее территорию. Стройте дома и следите за ее действиями. Не позволяйте* ***GESSYU*** *выходить из замка, перекрывая дорогу либо солдатами, либо королем. А лучше всего сломать за ней мост. Потом можно спокойно уничтожить последовательно красного и синего королей.*

2.3. Все дороги ведут к середине, где на возвышенности находится **ORB**, смысл действий которого непонятен, но каждый его охраняет. Освоив свою часть, короли рвутся с помощью своих солдат захватить центр и в этот момент их захватить сложно. А из четырех рядом расположенных пещер время от времени выходят враги, тормозящие вашу деятельность. Вот один, может быть, не самый лучший, пример прохождения.

Стратегия: *добравшись до середины, завалите камнями по одной пещере со стороны желтых и синих (чтобы они не могли пройти к вам). Постепенно уничтожьте красного короля. Вам придется построить мост к синим чуть выше вашего замка. Уничтожив синих, постройте мост к желтым и уничтожьте его.*

2.4. Вместо красного короля появится фиолетовая королева (**RUBIA**). Самый сильный в начале уровня - синий король, которого нужно непременно уничтожить. **GESSYU** и **RUBIA** станут вашими союзниками, но вы не очень-то давайте распространяться солдатам **GESSYU**, так как именно с ней придется сразиться после смерти синего короля. Насчет **RUBIA** не беспокойтесь, она до конца на вашей стороне.

Стратегия: *освойте территорию возле замка, постепенно продвигаясь наверх к синим. Не суйтесь на территорию желтых, не уничтожив синих. Уничтожив синего короля, слева от своего замка постройте мост, ведущий к желтым, и атакуйте* ***GESSYU*** *с двух сторон: сверху и со стороны вашего замка.*

3 этап.

После 2 этапа вы выйдете из замка и пойдете вверх по дороге до развилки. Верхняя дорога ведет к уровню 3.1, нижняя - к уровню 3.2.

3.1. Действуют два вражеских короля - красный и синий. Все по-прежнему, только поменялись враги (вместо слизняков - гориллы).

3.2. Появляется новая местность, называемая отбросами (**WAST**), на которой есть пять сундуков с деньгами, но на ней нельзя строить.

3.3. Сражаются четыре короля. Красного короля зовут **GEOPALDON**. Все вражеские короли - союзники между собой. Во время игры через некоторое время пойдет снег, смысл которого непонятен. Здесь находятся два города, которые с самого начала игры принадлежат вам.

Стратегия: *первых же солдат пошлите чинить мост к синему королю, при этом освободите дорогу солдату из города. Уничтожьте синего короля, затем желтого, ну, а потом принимайтесь за красного.*

3.4. Все те же короли, как и в предыдущем уровне. На четвертый день появляются солдаты **GESSYU** (на средней карте они обозначаются: **G**). Как ни странно, но они будут за вас. Их 8 человек с достаточно большой энергией у каждого. Вы можете ими управлять.

Стратегия: *сначала уничтожьте синего короля, перекрыв мост желтым солдатам. Затем принимайтесь за желтого короля, захватите оба города и уничтожьте красного короля.*

4 этап.

4.1. Красный, синий и желтый короли - союзники, и все они против вас. Вообще, привыкайте к этому. Они теперь в каждом уровне будут между собой союзниками (чтобы в этом убедиться посмотрите **STATUS**). Как обычно, здесь имеются и враги. Но если вы посмотрите повнимательнее, то вы не найдете ни одной пещеры. На самом деле пещеры спрятаны под деревьями, и для того, чтобы узнать, где они находятся, вам надо срубить все деревья в этой местности.

Стратегия: *первым делом уничтожьте желтого короля, а затем возьмите сокровища. Когда вы уничтожите желтого короля, красные и синие уже достаточно разрастутся. Так что вам решать, на кого вы дальше нападете. Лучше на красного короля, он вам ближе, но не забывайте про синих, они постепенно будут стараться на вас давить сверху. Так что основные силы пошлите на синих. А короля и парочку сильных солдат - на красных.*

4.2. Имеется один город, находящийся возле синих. По пути, когда вы будете осваивать территорию, вам будут встречаться каменные головы, торчащие из земли. В начале игры они окружены деревьями. Эти головы будут мешать продвижению ваших солдат, их невозможно уничтожить. Всего их пять. Две из них, которые находятся слева сверху от вашего замка, будут действовать следующим образом: они окружают место вокруг себя деревьями, если этих деревьев на этом месте нет, и уничтожают все здания вокруг себя, за исключением тех, на которых стоят солдаты. Однако эти две головы, как правило, оживают один раз за всю игру. Остальные же три действуют иначе. Спустя некоторое время после начала игры, они оживают и начинают вертеться вокруг своей оси, извергая из себя пламя, которое уничтожает возле себя дома, а также проходящих мимо солдат.

Стратегия: *осваивайте территорию, постепенно поднимаясь на север. Затем, когда вы дойдете до красных и желтых, вы сможете решить сами, кого предпочитаете уничтожить в первую очередь. Лучше все-таки начинать с красных, затем с желтых, ну, а в конце синих, предварительно захватив их город.*

4.3. Можете порадоваться: наконец-то появилось что-то новенькое спустя несколько уровней. Этим новеньким здесь являются деревья, да причем не простые, а живые. Хотя, когда вы узнаете о них побольше, вы вряд ли обрадуетесь их появлению. В самом начале уровня они находятся на севере, западе и востоке. Они располагаются небольшой кучкой, во главе которой большое дерево (**A BIG TREE**). С самого начала игры эта кучка начинает расти и с каждой минутой этих деревьев становится все больше. Хорошо еще, что они нейтральные, т.е. они сами по себе. Вам же, как впрочем, и другим королям, они будут мешать осваивать территорию рядом с ними. Они не нападают ни на кого, но в том месте, где они растут, трудно построить военные лагеря, т.к. как только ваш солдат срубит дерево (кстати, живые деревья может срубить и король), как через несколько секунд на этом месте вырастет опять живое дерево. Этим-то они и отличаются от простых деревьев. Чем больше живых деревьев, тем больше энергии у большого дерева. Чтобы они не мешали, надо уничтожить большое дерево, и тогда все живые деревья вокруг него превратятся в ограждение (**FENCE**), которое можно сломать и построить на этом месте военные лагеря (**CAMP**).

Стратегия: *первых же солдат пошлите строить мост, ведущий к синим (достаточно одного моста). Затем как можно быстрее уничтожьте синего короля. Если вы хотите уничтожить дерево, которое находится на севере от вашего замка, накопите побольше солдат и пошлите их всех на живые деревья. Как только у большого дерева будет меньше энергии, чем у вашего короля, посылайте короля на дерево, чтобы он его уничтожил. В это время солдаты красного короля будут стараться проникнуть на территорию, где раньше был синий король, так что заранее заблокируйте мост и освойте всю свою территорию. Когда вы это сделаете, нападите на красных и уничтожьте. Остальные же большие деревья уничтожать необязательно.*

4.4. Здесь, как и в прошлом уровне, вам встретятся живые деревья, а также в лице желтого

короля будет представлен **WOODHEAD** (лесной дух). Он является главным боссом 4 этапа. Один из примеров прохождения уровня следующий.

Стратегия: *в принципе можно, сразу попытаться уничтожить большое дерево, но пока вы его будете уничтожать, синие могут напасть на вас, т.к. они находятся вблизи вашего замка. Та что лучше нападите сразу же на синих, а потом сразу на красных. Действуйте стремительно. Ведь пока вы будете уничтожать синих, а затем красных, желтые в это время будут копить свои силы, т.к. они не могут освоить большое пространство, потому что единственный проход закрывает замок красного короля, при этом у желтых есть еще свой город. Так что перед уничтожением красного короля накопите достаточно сил для отражения атаки со стороны желтых. Главное- сдержать желтых, а затем сразу же уничтожить.*

5 этап

5.1. Здесь присутствуют синий и красный короли, каждого из которых зовут **A PIERROT**. Также в этом уровне обитает маг (на средней карте он обозначаетс **P**). В принципе, он никому не приносит вреда, если только к нему не приближаться. Он ходит сам по себе, не отходя далеко от своего дома. Если от кого-нибудь коснется (будь то солдат или король), то считайте, что у вас его уже нет..Если это будет солдат - потеря небольшая, если же это король - можно считать, что игра проиграна, т.к. при прикосновении с королем он уводит его к себе в дом, и после этого пленник уже не появляется. Хотя есть один способ справиться с магом: надо просто уничтожить его дом, и он исчезнет. Кстати, он может телепортироваться с одного места на другое. Насчет прохождения, здесь ничего сложного нет.

5.2. В этом уровне ничего нового нет, так вам покажется в начале игры. Но через некоторое время вы сможете увидеть, что мосты, которые не сломаны, постепенно сами по себе начнут ломаться, так что следите за мостами, когда через них будет проходить король, да и сами солдаты.

Стратегия: *захват города, уничтожение синих, затем красных.*

5.3. Как обычно, здесь три короля-противника. Также у каждого короля будет свой город, в том числе и у вас. Вся страна состоит из равнины в два «этажа», т.е. низменности и возвышенности. Это сделано не случайно. Вам, наверное, будет интересно узнать, что на десятый день вашего пребывания в этом уровне сверху (с севера) по всей стране пойдет цунами (наводнение), которое затопит все низменности, включая военные лагеря находившиеся в тот момент на низменности. Из этого следует вывод: поменьше стройте лагерей на низменности.

Стратегия: *как вы наверное уже заметили, все короли, как и их города, находятся на возвышенности. Слева от вашего замка будут лежать три сундука с деньгами, которые вы сможете взять лишь после наводнения. В самом начале игры пошлите короля на все города, чтобы они стали вашими, - так вы лишите своих противников дополнительных средств на строительство. Ваша задача до наводнения: захватить возвышенности, где находится ваш город, а также город синих, и возвышенность, которая находится сверху от возвышенности красных. Все эти задачи для ваших солдат. Для вашего короля задача несколько иная. Займитесь с помощью короля уничтожением красного короля. Когда вы это сделаете, синие и желтые достаточно размножатся и будут стараться захватить возвышенности, где находятся ваши солдаты. Особенно это касается того места, где находился раньше город синих. Сверху на вас будут давить желтые, слева - синие. Для того, чтобы как-нибудь их сдержать, прикажите солдатам поставить ограждение (**FENCE**) и чтобы они все время повышали защиту ограждений. Не забывайте присылать на помощь короля. Если вы будете более расторопны, то сможете успеть уничтожить синего короля, и вам будет легче после наводнения. Кстати, цунами появится после разговора с **MANTA** (главный босс пятого этапа). После цунами постройте слева*

от замка мост, ведущий к сокровищам, затем мосты наверх к желтым. Дальше все понятно.

5.4. Чем-то этот уровень похож на предыдущий. Равнина здесь уже в три «этажа». Следовательно, можно подумать, что будут два цунами. Да, на самом деле это так. Но сначала все по порядку. Опять три короля-противника. В роли синего короля - **MANTA**, босс пятого этапа. Здесь вы также можете заметить пирсы (**PIER**) и стоящие возле них корабли (**SHIP**). Вы, наверное, хотите узнать, для чего они нужны. После второго наводнения вы можете переплывать с одного острова на другой, но только по определенному маршруту, а именно: с пирса возле желтых вы приплывете к пирсу возле вашего замка; от синих вы приплывете к пирсу, где находятся красные, либо к пирсу, находящемуся севернее от вашего замка.

Стратегия: *первым делом пошлите всех солдат вниз, в сторону красного короля строить мост через море. Чтобы вам хватило денег, возьмите сокровища, находящиеся в центре страны. Успейте уничтожить красного короля до первого цунами, т.к. оно начнется через 5 дней с момента начала игры. Второе цунами начнется через 10 дней после первого, т.е. на пятнадцатый день. За это время можно уничтожить желтого и синего королей, если правильно и в нужных местах сосредоточить своих солдат. Но если вы хотите поплавать на кораблях или у вас не получилось уничтожить всех, вы, по крайней мере, должны успеть уничтожить желтого короля (пусть этим займется ваш король), а солдат своих направляйте в сторону синих, не давая им занимать территории, ну, а после второго наводнения добейте его.*

6 этап

6.1. В этом уровне будут два короля-противника, а также два города: синий и красный, которые расположены на противоположных сторонах от своих королей, т.е. синий город - на территории красных, а красный город - на территории синих. Сама страна делится на три вертикальных части: левая часть - синих, правая - красных, ну, а ваша - посередине. Кроме этого, здесь еще присутствует птенец, который сидит в гнезде, а также мама этого птенца, которая охраняет его, летая вокруг. Здесь эта птица присутствует не просто так. Она усложнит вам задачу прохождения этого уровня. Птица (на средней карте она обозначается D) будет уничтожать солдат с мешками, которые выходят из городов, при этом она делает это так быстро, что солдаты даже не успевают выйти из города. Ими она питается, не забывая кормить своего птенца, у которого с каждым разом энергия становится все больше и больше, поэтому его очень сложно уничтожить.

Стратегия: *освойте свою часть страны. Как можно раньше постройте внизу возле вашего замка мост к красному королю, уничтожьте побыстрее красных, желательно, до появления у синих легионера (L).*

Когда красных уже не будет, стройте опять же внизу мост к синим и уничтожьте их.

6.2. Ваш король находится в центре страны красный король - снизу от вашего замка, а синий король - на северо-востоке страны. Имеется один город, принадлежащий синим. Наверху вы увидите врага, похожего на птенца из прошлого уровня, который вырос. Он будет время от времени пускать огонь, обычно, в те места, где находится ваш король или где находятся ваши сильные солдаты (мастера М). В том месте, куда будет пущен огонь, все лагеря и дороги сгорят. Спустя некоторое время огонь потухнет и на его месте останутся деревья.

Стратегия: *захватите город, почините мост к красному королю и уничтожьте его с помощью своего короля. Затем почините большой мост к синему королю и перекройте им дорогу (поставьте перегородку возле их замка). Пошлите короля уничтожить птенца. Освойте всю территорию, а затем принимайтесь за синего короля.*

6.3. Желтый, синий и красные короли - союзники. Каждый король находится в одном из четырех углов этой страны. Есть никем не занятый город, а также сундук с деньгами. Страна разделена на

два участка: северный и южный, между которыми протекает лава. Но не спешите строить мост через лаву к желтым и синим, т.к. взяв сокровища, ваш король сможет ходить по лаве, оставляя за собой землю, на которой можно строить.

Стратегия: *захватите город, почините мост, ведущий к красным. Уничтожьте красного короля, возьмите сундук с деньгами, постройте дорогу по лаве с краю. С помощью вашего короля уничтожьте желтого, а затем и синего королей.*

6.4. Ваш король находится внизу. Остальные же короли, желтый, синий и красный (**SYAKUREM**), будут находится наверху. Путь к ним вам будут преграждать гейзеры (**GUSH**). Когда гейзеры действуют, они уничтожают возле себя землю своей лавой (**MAGMA**), постепенно все расширяясь и расширяясь. Чтобы этого не случилось, надо перекрывать гейзеры, для чего следует послать короля к гейзеру так, чтобы он вплотную прошелся возле него. Тогда гейзер перестанет действовать, но лишь на некоторое время.

Стратегия: *перекройте ближайший к вам гейзер, уничтожьте с помощью короля синих, а затем опять же королем примитесь за желтых, время от времени не забывая отключать гейзеры. Солдат же в это время пошлите на красных. Так вы будете действовать сразу на два фронта и вам потом будет легче уничтожать красного короля.*

7 этап

2.1. (верхняя пещера) Все короли расположены по углам, а в середине находится ваш город. Ваш король находится в левом нижнем углу. В этом уровне вам придется трудновато, т.к. проходить уровень придется практически в темноте. Видны будут с вашей стороны: король, замок, военные лагеря и дороги, а также солдаты. У противников видны только короли и их солдаты. Помимо них, будут видны и враги, которые вылезают из пещер. Все остальное, что находится в темноте в каком-либо месте, взять невозможно, если только возле этого места не стоит ваш военный лагерь или дорога (**ROAD**). В этом случае вы сможете узнать, что находится возле вашего лагеря или дороги. Подсказать что-либо по этому уровню очень трудно, т.к. действовать придется практически вслепую.

В верхнем левом углу возле города почините мост, чтобы солдат с мешком (J) смог попасть к вам в замок. Как только почините мост, посылайте туда побольше солдат, т.к. уже построены военные лагеря противника.

7.2. (нижняя пещера) В этом уровне вам тоже придется попотеть, т.к. он похож на прошлый уровень, также темно. Однако, здесь будут всего два противника-короля. Правда, в отличии от прошлого уровня в вашем распоряжении уже не будет города. Впрочем, это уровень не такой уж и сложный. Не забывайте посылать своего короля на противника, когда до него дойдут ваши солдаты.

7.3. Все то же самое, за исключением одного интересного момента. Вы здесь увидите два поля (небольших) с магическим знаком (**SIGN**). Когда вы поставите своего короля на это поле, то увидите, как возле вас появится джинн по имени **HEYNEE** (на средней карте обозначается: H). Им можно управлять только тогда, когда ваш король находится на **SIGN**. Если джинн умрет - игра проиграна. У джинна первоначальная энергия 20000 P, он может делать все, что умеет ваш король, но больше ничего. Как говорилось ранее, в этом уровне находятся два **SIGN**: одно - возле вашего замка, другое - возле желтого короля. Если вы не будете действовать достаточно стремительно, согласно стратегии, то вы сможете познакомиться с джинном желтого короля **LABRAGA** с которым вряд ли кто-нибудь захочет встретиться, да и возникнут лишние проблемы. Кстати, джинна можно вызвать лишь один раз.

Стратегия: *первого же солдата пошлите чинить мост справа от вашего замка. Затем его*

*же пошлите починить мост внизу, ведущий к желтому королю, а после прикажите ему починить мост слева от желтого короля, ведущий к синему (у него должно хватить энергии на починку этих трех мостов). Затем сразу же пошлите вашего короля на **SIGN**, который находится возле желтого короля. Как только появится **HEYNEE**, пошлите его сразу же на желтого короля, чтобы он уничтожил его, а затем сразу же на синего короля. Там его (джинна) и оставьте до конца игры. Короля отправьте в замок. Заприте красных, освойте территорию и уничтожьте красного короля. У джинна должна остаться энергия примерно 17000 Р.*

7.4. Последний уровень седьмого этапа. Особенностями последних уровней является то, что в них обычно присутствует босс данного этапа. Этот уровень не исключение. Здесь он будет представлен в роли желтого короля, его зовут **GALGUNDOS**. Кстати, здесь можно хорошо поживиться деньгами. Целых три города, хотя в начале уровня в вашем распоряжении только один. Что-то осталось из прошлого уровня - это опять 2 поля (**SIGN**). Одно возле вашего замка слева, где должен уже стоять ваш джинн **HEYNEE**, а другое - возле желтого замка. Помните, в прошлом уровне был совет джинна больше не беспокоить после того, как он уничтожил сразу желтого, а затем и синего королей? Сейчас вы поймете, почему. В этом уровне он с самого начала стоит на **SIGN** с энергией, оставшейся из прошлого уровня, так что, чем больше вы оставили ему энергии в прошлом уровне, тем легче вам будет проходить этот. В противовес вашему джинну со стороны противника будут выставлены четыре рыцаря по 5000 Р (энергии) у каждого. Ими будет управлять желтый король, когда будет находится на **SIGN**. Схема расстановки королей-противников похожа как в уровень 6.4. К желтому королю можно проникнуть, только открыв ворота, которые может открыть лишь ваш джинн.

***Стратегия:** сразу же почините мосты, ведущие в ваш город и к джинну. По пути завалите все пещеры. Затем сразу же стройте мосты в середине через **MAGMA**. Поставьте возле построенного моста сильного солдата, желательно мастера (М), чтобы противник не вошел на вашу территорию. Короля поставьте на **SIGN**. Джинну прикажите идти на красного короля и, если хватит энергии, пусть атакует синего короля. Во время этого пути джинну могут помешать рыцари (Е), так что постарайтесь, чтобы джинн не умер, иначе игра закончится. Если же джинну рыцари встретятся обездвиженными, то пусть он их сразу же уничтожит, т.к. в этом состоянии рыцари не могут сражаться и достаточно быстро уничтожаются. Это, кстати, касается и вашего джинна. Когда вы уничтожите и красного, и синего королей, а также всех рыцарей, захватите города синих и красных. Накопите достаточно сил и откройте ворота с помощью джинна, а затем уничтожьте желтого короля.*

8 этап

*После окончания седьмого этапа будет достаточно длинная мультипликационная заставка. Здесь вы увидите многих боссов, которые стали добрыми и решили служить королю верой и правдой. Вроде, и свадьбу уже собираются сыграть, но не тут-то было - забыли все о **GESSYU**. Она-то и похитила принцессу **RUBIA**, невесту вашего героя **ALFRED**'а. Вы на своем джинне погнались за ней вдогонку. Возможно, вы и догнали бы ее, но **GESSYU** подбила вашего джинна, и он свалился на дорогу, немного не долетев до замка **GESSYU**. С этого и начинается восьмой этап.*

8.1. Все короли, кроме вашего, союзники. Из пещер вылезают враги, похожие на зомби.

Стратегия: *захватите города, займитесь уничтожением красных, они постепенно будут приближаться к вашему городу. Но зомби могут уничтожить красного короля до вас. Это произойдет в том случае, если красные солдаты откроют у себя проход наверх, где находится много пещер, Тем не менее, независимо от того, кто уничтожит красного короля, вам надо будет уничтожить желтого.*

8.2. Всего два короля противника, подумаете вы, однако у них появляется союзник, которого зовут **CHARLY** (на средней карте обозначается: **C**). Его предназначение - взрывать лагеря. Он появляется из лагеря, находящегося недалеко от короля-противника. Выходя из военного лагеря, **CHARLY** идет к ближайшему вашему военному лагерю, если только дорога свободна (т.е. по пути не сломан мост, не стоит преграда). Затем он встает на ваш лагерь и через несколько секунд взрывается, уничтожая возле себя дома и солдат (если они там есть). Вообще, его действия похожи на действия солдата-камикадзе. Кстати, не пытайтесь его уничтожить, особенно в начале игры. У него приличная энергия защиты 1500 Р. Лучше подождите, когда он взорвется и на его месте постройте здание вновь.

Стратегия: *снизу от вашего замка вы увидите сломанный мост, который ведет в тупик. Постройте возле него с правой стороны мост, чтобы вы коротким путем смогли добраться к синим. Далее все просто: уничтожение синих, освоение территории, завоевание красных.*

8.3. Здесь вы опять можете повстречать **GESSYU**, когда вы приблизитесь к ее лагерям.

Стратегия: *почините мост к синему королю, а затем почти сразу же к красному. Потом постепенно осваивайте территорию, не давая солдатам желтого короля. распространяться. Ну, а дальше следует уничтожить* ***GESSYU****.*

8.4. Здесь мы опять увидим **GESSYU**. Ей как-то удалось избежать смерти в прошлом уровне. Посередине вы увидите спящего дракона, на котором, судя по всему, и прилетела сюда **GESSYU**, когда похитила принцессу **RUBIA**. У дракона энергия 20000 Р, он достаточно силен. Даже когда он спит, он все равно приносит вред, выпуская из себя врагов, с необычной для них энергией - 500 Р. Вокруг дракона по всему периметру стоят восемь каменных ключей. Вы должны приказывать своим солдатам выполнить функцию «заваливание пещер», направив курсор на **KEYSTONE**. Когда они это сделают, вместо **KEYSTONE** появится **SEAL**. Естественно, надо не все 8 сразу починить, а по мере продвижения. Остальные же солдаты-противники будут, наоборот, ломать **KEYSTONE**, при этом появится **BREAK**. С самого начала игры пойдет небольшой дождь, но это просто так, в отличие от метеоритов, которые будут прилетать периодически на различные территории. Когда вы почините все **KEYSTONE**, они загорятся, образуя магический знак, похожий на **SIGN**. Этот свет уничтожит дракона.

Стратегия: *осваивайте препятствия поначалу на окраинах. Дойдя до синих, уничтожьте их, а затем и желтых. Поставьте перегородки вокруг дракона с одной и другой стороны, чтобы враги выползающие из дракона, не мешали вам строить лагеря. Затем уничтожьте красных.*

На этом игра заканчивается.

ВОЗМОЖНОСТИ, ОТКРЫВАЮЩИЕСЯ ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ

После полного прохождения игры вам предоставляются следующие новые возможности:

- **во-первых**, на той ситуации, на которой вы полностью прошли игру, будет находится специальный призовой японский иероглиф;

- **во-вторых**, если вы войдете в новую опцию, то сможете пройти любой из всех тридцати двух уровней игры по-вашему желанию: для этого задействуйте меню **GAME TYPE** и выберите вторую сторону - «вызов записи». Перед вами откроется знакомое меню, в котором вместо двух имеется только что появившаяся третья строка, с помощью которой вы и сможете пройти любой уровень игры;

- **в-третьих**, вы сможете просмотреть любую из двух заставок в процессе прохождения игры. Для этогоы выберите опцию **GAME TYPE** и активируйте строку «начало игры». Появятся две строки: первая строка - первая заставка, вторая строка - вторая заставка. Так как заставки в игре довольно большие, интересные и смешные, то есть смысл еще раз полюбоваться ими.

Дерзайте, игроманы!

• MEGA-LO-MANIA •

(МЕГА-ЛО-МАНИЯ)

• *Virgin* • *Количество игроков 1* • *Стратегия* •
Рейтинг ★★★★★★★★★☆☆

Захватывающая стратегическая игра

Далекое будущее, XXI век... Вся Солнечная система уже давно поделена. Каждой ее частью правят могущественные народы под началом бессмертных Богов. Это и СКАРЛЕТТ, полубогиня, агрессивная и властная правительница, ведущая свой народ к завоеваниям; и ЦЕЗАРЬ, главарь мафиозного клана, контролирующего всю Землю и прилежащие к ней миры; и ОБЕРОН, всевластный монарх, желающий власти надо всей Галактикой с жестоким и грубым нравом; и великий ВЕТЕРАН, видящий смертельную опасность во всех остальных правителях. Эти четыре бога воевали между собой многие годы, никто не мог победить, казалось, что противостоянию не будет конца...

Предыстория

И вот однажды **ВЕТЕРАН**, производя раскопки на далеком **ПЛУТОНЕ**, обнаружил стеклянный шар, излучающий из себя огромной силы магнитное поле, который невозможно разбить. Узнав о находке, **ВЕТЕРАН** отправил своих лучших ученых, чтобы определить, что же именно представляет из себя странный предмет. И вскоре докопался до истины - шар был ключом в забытую, невидимую планету Солнечной системы. **ВЕТЕРАН** поспешил закрепить новый опасный объект и открыть вход в новый секрет. **ОБЕРОН**, **Скарлетт** и **Цезарь** решили завоевать новую планету, сулившую огромную прибыль, и править ею единолично. Корабли с богами спешно отправились на вновь открытую планету... Начинается великая битва тиранов - ведь кто победит в этой новой войне, тот станет единовластным хозяином всей Солнечной системы...

Цель игры

Необходимо пройти 27 карт девяти сложных уровней, завоевав таким образом все 27 островов этого мира. Миссии достаточно сложны для прохождения новичкам и представляют не столько сложность, сколько интерес и азарт для профессионала. Против вас будут три вражеских бога, тогда как вы выбираете одного из претендентов на новую планету - **СКАРЛЕТТ**, **ЦЕЗАРЯ**, **ВЕТЕРАНА** или **ОБЕРОНА**. Каждый из противников имеет свой собственный потенциал, свои любимые стратегические ходы, свое отношение к совместным действиям.

Боги

1.Скарлетт

Самый опасный противник на картах, в ходе которых нужно перелетать с острова на остров, или сражаться, обмениваясь ракетными ударами. Очень любит сначала отстроиться на 50%, а затем скопить побольше войска и 50-60 единицами техники уничтожить всю вашу базу.

Хитрый и опасный противник, способный на самые каверзные поступки.

Не заключает союзов ни при каких обстоятельствах.

2. Оберон

Второй по сложности противник. Очень любит быстро отстраиваться, вместе с тем производя маленькое количество техники, и к тому же страдает обычным для компьютера вирусом - сперва завоевать все территории, свободные от врага, а потом уже отстраиваться. К тому моменту, как он сможет вести какие-то военные действия, у вас уже будет армия.

Предсказуем, но вместе с тем очень хитрый и подлый противник, способен на любой бесчестный ход.

Может предать в любой момент, сам не любит заключать союзы, когда у него дела в порядке. Но когда его блокируют или уничтожают, будет обращаться за помощью раз по двадцать в час.

3. Цезарь

Очень слабый противник, который к тому же пользуется очевидной нелюбовью остальных врагов, старающихся его быстро уничтожить. Однако любит массированные атаки и свято относится к уже завоеванным территориям.

Тупой до невозможности, но цепкий, как бульдог. Легко уничтожается 40-50 пушками.

Как ни странно, чтит союзнические отношения и редко предает вас, к тому же легко идет на предложение союза.

4. Ветеран

Любит контратаки. Атакует мощно и серьезно - 70-80 единиц техники и огромное количество живой силы. Слабо атакует самолетами - посылает по 3-4 самолета. Если наступаете вы - мгновенно собирает все войско (а оно, поверьте, немалое) и половину тратит на отражение атаки, другую половину - на захват какого-либо вашего сектора.

Честный и легко предугадываемый противник. Умен и силен, достойный враг для достойных завоевателей (вас).

Свято относится к союзу. Если уж соглашается на него, никогда не предаст, даже если ему угрожает уничтожение.

Карты в MEGA-LO-MANIA - это не однотипные уровни Populous-2 или уровни с одной и той же стратегией прохождения (Dune 2). Карты построены таким образом, что одинаковыми тактическими ходами их не пройдешь, - удивительное свойство для стратегии на **SEGA**: разнообразие эпох, минералов, а также оружия и различных изобретений.

Оружие	Стоимость	Стоимость	Стоимость	Стоимость	Эпоха
First Shield	2 stones 1 tree	3 lumbers 2,5 moonlight	1,5 lumbers 2,5 planet	1,5 moonlight	1 эпоха, 2, 3
Second shield	1 stone 2 trees	3 lumbers 1 valium	2 stones	3 lumbers	1 эпоха, 2, 3
Third shield	0,5 stones 2,5 trees	3 moonlight	3 lumbers	3 blows	1 эпоха, 2, 3
Stick weapon	1,5 trees 1 stone	1,5 lumbers 1 stone	0,5 blow	0,5 moonlight	1 эпоха, 2, 3
Spear	0,5 stones 1 tree	1,5 lumbers	1,5 moonlight	1,5 planetarium	1 эпоха, 2, 3
Bow and arrow	1 stone 1 tree 0,5 valium	0,5 stones 0,5 blows 1,5 moonlight	0,5 lumbers 1,5 blows	1,5 lumbers 1 moonlight	1 эпоха, 2, 3
Rock weapon	1,5 stones 1 lumber	1,5 lumbers	1,5 planetarium	0,5 valium	1 эпоха
Catapult	1 stone	1 lumber	1 tree	1 planetarium	1эпоха, 2
Pike	1,5 trees 0,5 bethlium	1 moonlight 1,5 planetarium	1,5 planetarium 1 planetarium	0,5 moonlight	1 эпоха, 2, 3
Cauldrow of Oil	1 stone 2 solarium	3 bethlium	2 blows	3 bethlium	1 эпоха, 2, 3, 4
Long bow	1 tree 1,5 herbirite	1,5 moonlight 0,5 bethlium	1 moonlight 1 bethlium	1,5 bethlium 1,5 yeriorium	1 эпоха, 2, 3, 4
Fourth shield	0,2 blows 0,5 planetarium 0,5 yeriorium	1,5 lumbers 1,5 bethlium 1 aquaruin	2 planetarium 2 aquaruin 2 valium	1,5 stones 1,5 lumbers	2 эпоха, 3, 4, 5, 6 7 эпоха, 8, 9
Giant catapult	3,5 moonlight 1 bethlium 1 bethlium	1,5 stones 3 moonlight 1 herbirite	1 bethlium 3,5 yeriorium	1 lumber 3 trees	2 эпоха, 3, 4, 5, 6
Cross bow	1 lumber 1,5 moonlight 1,5 bethlium	1,5 bethlium 1,5 valium 1,5 aquaruin	1,5 lumber 1 bethlium	1 stone 1, 5 arulodite	эпоха 2, 3, 4
Cannon	1 lumber 5 bethlium	6 bethlium 1 stone	5 bethlium 1 moron	5 bethlium	эпоха 2, 3, 4, эпоха 5, 6, 7, 8
Musket	1,5 moonlight	1 tree	1 stone	4 valium	эпоха 4, 5, 6, 7
Bazooka	2 yeriorium	1 paladium	1 tree	3 aquaruin	эпоха 4,5,6,7,8,9
Biplane	0,5 onion 4 moron 1,5 marmait	5,5 aruilodite 0,5 onion	1,5 bethlium 4,5 onion	5,5 planetarium 0,5 onion	эпоха 4, 5, 6, 7, 8
Jet	1,5 paladium 0,5 marmait	0,5 trees 5,5 onion	5,5 onion	1,5 arulodite	эпоха 5, 6, 7, 8
Machine Gun	1,5 trees	1,5 yriorium			эпоха 5, 6, 7, 8, 9

	2 onion	1 valium	1 onion		
Nuke Defence	2,5 stones	0,5 stones	2 alien		эпоха 5, 6, 7, 8, 9
	3 marmate	2 paladium	3,5 marmate	3 marmate	
Nuke	0,5 solarium	2,5 paladium	2,5 paladium		эпоха 6, 7, 8, 9
	2 aquruin	3 marmate	3 marmate	3 marmate	.
Soi Laser	3,5 lumber	5 moron	3,5 marmate		эпоха 8, 9
	1,5 moron	1,5 moron			
Spaceship	5 lumber	5 alien			9 эпоха
	2,5 moron	2,5 moron			
	0,5 marmate	0,5 marmate			

Стоимость различных изобретений постоянно меняет свои второстепенные составные части оставляя неизменным главный минерал, практически в любых случаях. Так, для изобретения **CANNON** обязательно нужен **BETHLIUM**, а для изобретения **BOW** and **ARROW** - любой из видов древесины - **TREES** или **LAMBER**. Также могут изменяться и главные составляющие, неизменным всегда остается количество минералов - сумма собираемых веществ должна быть не более того или иного числа, например, 6 или 7 (см. таблицу). Минералов в **MEGA-LO-MANIA** 20 видов, причем на каждом из уровней доступны лишь определенные виды.

SOLARIUM MARMITE LAMBER
HERBIRUT VALIUM TREES
BETHLIUM AQUARUIN STONES
MOONLIGHT ARULODITE BLOWS
PARASITE MORON ALEN
PALADIUM YERIORIUM ZINKUS
ONION PLANETARIUM

Игра **MEGA-LO-MANIA** - эта самая сложная стратегическая игра на **SEGA** благодаря синтезу двух популярных стратегий - **Z**: и **Age of empires**. От **Z** здесь взяли стратегию по секторам, когда карта разбита на сектора (участки), на каждом из которых возможны максимум 4 постройки нескольких видов, и на определенном секторе имеется определенный свой, не изменяющийся, состав ископаемых, причем не переносящихся в другие сектора (то есть, если в одном секторе можно изобрести, например, автомат, а в другом - нельзя): от **Age of empires**- 9500 лет до нашей эры, до 2001 года нашей эры. Также постепенное добавление **UPGRAD**'ов и новых зданий по ходу совершенствования века. В **MEGA-LO-MANIA** собрано все лучшее из таких хитов как **Dune 2**, **Populous 2, Gemfire**. Одним словом, **MEGA-LO-MANIA** - лучшая стратегия с понятным управлением и хорошим сюжетом. Графика игры - на высшем уровне: солдатики тщательно вырисованы, вплоть до мелочей, дома - просто загляденье (очень похожи на здания в **Warcraft** 1). Много памяти ушло на звуки. Все персонажи разговаривают, всего 5 голосов и 45 реплик. Мелодий только 3, но они не надоедают. Очень большое разнообразие карт делает игру особенной. Вот их список:

1 эпоха	2 эпоха	3 эпоха	4 эпоха	5 эпоха	6 эпоха
Alona	Dracula	Gazza	Junta	Mascara	Pyjama
Bazooka	Etcetra	Hemia	Karma	Nausea	Quota
Cilla	Formica	Ibiza	Lada	Ocarina	Rumbaba

7 эпоха	8 эпоха	9 эпоха
Sinatra	Xtra	Yoga
Tapioca	Vespa	Zappa
Utopia	Wonka	Qhm

Управление

Управление в игре понятное, но объемное, очень много разных функций.

1. Защита сектора

При попадании на эту кнопку высвечивается меню:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 - виды оружия, которые можно использовать только для защиты (значок D). Если под картинкой высвечивается « (?) «, значит, этот вид защиты зданий в данный момент недоступен. Если значок (ОК) - значит, можно делать некоторое количество защитников с этим оружием (пока не загорится знак « (?) «; если какая-либо цифра - значит у вас есть некоторое количество людей с этим видом оборонительного оружия.

9 - выход из меню;

10 - вход в меню.

После выбора оборонительного оружия курсор превращается в изображение «лучник в бойнице». Если щелкнуть им по месту на башне какого-либо здания, человек с этим оружием перекочует туда.

2. Формирование атаки

1 - вход в меню; **2, 3, 4, 5, 6, 7** - возможные виды атакующих войск, доступные в данный момент. Выделив определенный вид войск, убрать или прибавить количество воинов этого вида в общую армию.

8 - датчик, показывающий, сколько всего воинов у вас в атакующих силах (не более 250 человек).

3. Постройка Mine (рудника)

Посылайте, сколько нужно людей, на постройку рудника. Построив его у вас появляются новые ископаемые для строительства.

4. Добыча бесплатных минералов

Бесплатные минералы добываются свободными людьми оставшимися у вас. Жаль только, быстро заканчиваются.

5, 6, 7, 8 - добыча минералов.

2, 5, 8, 11 - виды минералов, встречающихся в этом секторе.

3, 6, 9, 12 - датчики количества людей, добывавших определенный минерал. Когда минерал собран весь (его не бывает больше 200), значок (=) исчезает, а люди автоматически сбрасываются в свободные.

4, 7, 10, 13 - исходное и окончательное количество минерала (на данный момент).

9. Постройка Factory (фабрики)

Отправив людей на постройку этого здания, вы можете строить технику от обычных **Cross Bow**

до Nuck.

10. Изобретения

Самая важная иконка, поскольку вам постоянно придется что-либо изобретать. Здесь есть все виды изобретений, доступных для вашего сектора.

11. Расценки изобретений

Можно просмотреть стоимость любого изобретенного предмета по минералам или переплавить предмет так, чтобы у него были другие составные части. В этом случае оружие можно заново изобрести, но его можно и потерять совсем.

12. Просмотр энергии зданий или восполнение ее

Здесь имеются датчики энергии каждого здания, имеющегося у вас, по которым можно ориентироваться в бою.

13. Количество свободных людей

Постоянно изменяется. Чем больше людей, тем быстрее. Максимум здание пополняет до 500 людей, но вернуть туда можно до 999.

Стратегия прохождения

Миссия 1. ALONA

Звание: PRINCESS Число противников - 1

Это тренировочная миссия, цель которой - научить вас принципам управления. Здесь можно ограничиваться простейшей стратегией.

В начале уровня берите 20 человек (см. главу «Управление»). Селитесь в любой сектор, лучше первый, но можно и второй. Ставьте скорость игры на Maximum (бегущий человек) и собирайте людей. Когда у вас окажется 25 или больше человек, изобретайте **STICK WEAPON** и сажайте людей в бойницы. Затем, немного подождав, пока люди снова поднакопятся, изобретайте **ROCK WEAPON**. Вооружайте всех своих людей метательными камнями - и вперед, на базу противника! Всякое сопротивление будет подавлено, а уровень пройден.

Миссия 2. BAZOOKA

Звание: QUEEN Число противников - 1

Миссия на развитие. Здесь простейшими изобретениями ограничиваться уже нельзя, придется продвигаться в развитии. Расположившись, лучше всего в секторе 1, отправьте 20 человек (экономия прежде всего) на изобретение **SPEAR** (дротик). Изобретя дротики, сажайте людей на вышки. У вас повысится уровень технологии, и вы перейдете в 3000 год до н.э. Изобретайте, используя всех своих людей, **CATAPULT** (катапульты). Уровень скорости, разумеется, Maximum. Если будут атаки, то безоружными людьми; вооружайте своих людей катапультами и обороняйтесь. Как только прибавится 30 человек, берите всю армию и уничтожайте противника. Причем,

у него уже могут быть несколько баз на всех секторах - одной армией уничтожайте все три, не останавливаясь нигде. Победа вам обеспечена.

Миссия 3. CILLA

Звание: CROWN PRINCESS Число противников - 2

Здесь миссия - на быстроту действий. В начале берите сектор 5, 20 человек и Maximum скорости. Изобретайте пятнадцатью людьми дротики. Когда они это сделают, изобретите **CATAPULT**. У вас наберется достаточное количество людей, но не торопитесь отстраиваться на новых территориях. Лучше начните собирать **BEHTIUM** всеми людьми. Соберите примерно 12-15 единиц минерала и изобретайте всякого рода **SHIELD**, так как атаки многочисленного противника неминуемы. Теперь у вас 900 год нашей эры. Изобретите двадцатью пятью людьми **LONG BOW** (длинные луки) и **PIKE** (пики). Стройте уже доступный вам **MINE** (рудник), но минералы не собирайте, вооружайте всех. Кого можно - луками, остальных - пиками, ставьте людей с дротиками на стены. Поднакопив примерно 50 человек, идите всей толпой в атаку на вражеские сектора. Победа!

Миссия 4. DRACULA

Звание: MESSIAN Число противников - 2

Эта миссия относится уже ко второй эпохе, где вы начинаете со зданием 3000 года до н.э.. Стартуйте в секторе 3, с Maximum скоростью, с двадцатью людьми. Сразу изобретайте, не мешкая: **SPEAR** (дротики), **THIRD SHIELD** (третий щит), **FOURTH SHIELD** (четвертый щит), **CATAPULT**, **PIKE**. У вас будут уже каменные здания, где вы построите **MINE** (рудник). Изобретайте **LONG BOW**, Теперь посылайте всех людей, кроме пятерых, на добычу минералов (всего их три), так, чтобы каждого минерала было по пять единиц. Ставьте людей с дротиками на стены домов, а 40-50 людьми с пиками и луками уничтожайте все базы врага. Если враг напал на вас, скорость игры сделайте на Maximum, чтобы после атаки снова максимально ее увеличить.

Миссия 5. ETCETRA

Звание: PRIME MINISTER Число противников - 2

Миссия - полный повтор предыдущей, только здесь вам придется не ограничиваться дротиками. Стройте дротики с самого начала пятнадцатью людьми, затем добывайте 10 единиц минерала (**MOONLIGHT**). Изобретайте **BOW** (лук) и **ARROW** (стрела), но пока на стены не сажайте. Изобретайте пики, отразите парочку-другую атак компьютера. Отстраиваться на полях не нужно. Набрав армию в 60 человек, сажайте лучников на стены и атакуйте всех врагов. Если в вашей армии осталось меньше 15 человек, возвращайтесь и пополните ее еще людьми с пиками. Никаких проблем миссия вызвать не должна. Оставаться надо в секторе. 1.

Миссия 6. FORMICA

Звание: MINISTER Число противников - 2

Начинайте на секторе 3. Простым оружием противника здесь не уничтожить, поэтому серьезно вооружайтесь. Самый злой на этой миссии - **ОБЕРОН**. Заключите с ним союз (**ALLIANCE**). Производите побольше пик, лук и стрел, но этим оружием вывести противника с одного раза сложно. Доведите ваше здание до 900 года н.э., постройте рудник и копите минералы до тех пор, пока в меню разработок не появятся **GIANT CATAPULT** (гигантская катапульта).

На каждую из гигантских катапульт нужно по два человека. Гигантские катапульты нужно заказывать поштучно в третьем здании - в **FACTORY** (заводе). Теперь поставьте примерно 20 человек на вышку, а потом введите количество заказываемых гигантских катапульт - от 1 до 30. Если вам нужно определенное количество, выбирайте цифру от 1 до 30, если бесконечное (пока не закончатся минералы) - ставьте количество товара на значок « ?». Сделав себе приблизительно 40 катапульт, уничтожайте всех врагов.

Миссия 7. GAZZA

Звание: SOVEREING Число противников - 2

Очень легкая миссия. Основывайтесь с обычными параметрами в секторе 3, сразу заключите альянс с ближайшим соседом. Pike уже есть в разработках. Нужно только изобрести его, вооружить всех людей и идти на остальных войной, предварительно расторгнув альянс с соседом.

Миссия 8. HERNIA

Звание: MISTRESS Число противников - 2

Миссия основывается на хорошей (для вас) привычке компьютера сначала оккупировать все свободные территории, а уже потом отстраиваться. Начинайте в секторе 9. Отстройтесь, производя **PIKE**. Если **PIKE** вам не по карману, замените его стоимость. Когда у вас наберется 60-80 человек с пиками, идите в атаку и побеждайте врага.

Миссия 9. IBIZA

Звание: DICTATOR Число противников - 1

Миссия чрезвычайно легкая. Смысл ее — в освоении новых территорий. Начинайте в секторе 4 с обычными параметрами (скорость наивысшая, 30 человек в начале), но не стройте высоких технологий - это убьет вас, так как компьютер обоснуется на всех территориях и будет беспрестанно атаковать вас. Постройте людей с пиками и без построения защиты нападите на супостата. Соперник будет вас пытаться отвлечь атаками на ваше главное здание - не поддавайтесь, уничтожайте нападающих только лишь после того, как снесете у противника хотя бы одно здание. Пока он будет мобилизовать новую армию, отстраивать здания, делать заново (!) все **UPGRADE**, вы успеете наказать басурмана и снова атакуете. Помните - важно время. Тратьте все имеющиеся у вас под рукой средства и людей на одну широкомасштабную атаку. Захлебнулась — перезапускайте миссию.

Миссия 10. JUNTA

Звание: HIGH PRIESTESS Число противников - 3

Миссия на острове **JUNTA** заключается в том, что главная сила — в пушках (**CANNON**). Итак, основывайтесь на поле 1 при обычных параметрах. Сразу производите добычу минералов (Onion). Как только появились пушки, начинайте строить рудник (**MINE**) и завод (**FACTORY**). Накопив на 30-40 пушек (обычно они стоят 1 onion и бог весть сколько бесплатного trees) и отправляйтесь уничтожать противника. Только не забывайте про оборону, иначе это вам дорого обойдется!

Миссия 11. KARMA

Звание: SULTANA Число противников - 3

Быстрейшим способом эту сложную карту можно пройти таким образом: начинайте в секторе 6, изобретите пушки, пока их не станет примерно 20-25 штук, начните собирать второй минерал для пушек. Затем накопите людей примерно 70-80 человек, снаряжайте пушки и уничтожайте врага по направлению часовой стрелки, по возрастанию порядковых номеров сектора. Еще полезно перед атакой заключить альянс с наиболее слабой стороной.

Миссия 12. LADA

Звание: POPE Число противников - 2

Миссия основана на том же принципе, что и прошлая, с единственной добавлением. Выбрать в качестве стартовой площадки нужно сектор 2. Сразу собирайте **BETHLIUM**. Здесь пушки стоят 6 единиц минерала, всего же его на карте 125. Насобирав максимум пушек и людей и заключив и расторгнув перед атакой альянс, атакуйте. Единственное - нельзя проиграть ни одной пушки. Недостаток каких-то 5-10 пушек может обернуться для вас поголовным поражением. Берите на миссию 30-40 человек.

Миссия 13. MASCARA

Звание: PROPHET Число противников - 3

В этой миссии обычная стратегия не проходит, по крайней мере, сразу. Начинать нужно в секторе 12. Наизобретав пушек и катапульт, завоевывайте сектора 9, 13 и 14. Оставляете свою армию в одном из секторов, а в остальном делаете технику и присоединяете ее к основной армии. Когда она достигнет 100-120 единиц, уничтожайте всех остальных врагов.

Миссия 14. NAUSEA

Звание: POTENATE Число противников: 3

Одна из самых «навороченных» миссий в игре. С самого начала при обычных параметрах стартуйте с сектора 3. Понаделав пушек до отказа (примерно 30-35), уничтожайте всех врагов на вашем острове. Армию в строения не убирайте - враг на противоположном острове будет бомбить вас с самолетов. Уничтожить врага на острове можно только **JET** или **BIPLANE**. Так как **JET** мощнее, пользуйтесь им. В секторах 2, 4 и 5 есть возможность производить самолеты. Постройте по максимуму **JET**, причем сектор, где они хранятся, поставьте охранять действующую пушечную армию, на остальные четыре сектора поставьте людей с базуками. Сделав самолеты (40-75), нападайте на менее развитый крайний сектор 8. Мгновенно заняв его, вас атакуют все защитные силы этого острова сразу: **JET**, **BIPLANE**, пушки и гигантские катапульты. Если вы нападете на эту армию, на их базе, окрыленные первым успехом, то пиши-пропало. Вкупе с базутчиками вас уничтожат в 10 секунд. Без охраны же враги вполовину слабее. Уничтожьте охрану, летите на их базы - они, практически, беззащитны.

Миссия 15. OCARINA

Звание: MONARCH Число противников - 1

Самая простая миссия в игре, поскольку здесь, какую бы территорию в начале вы не заняли, атаковать вас не будут, пока вы не поставите защитников или не выпустите армию в поле. Не торопитесь, сделайте все **UPGRADE**'ы и изобретите все, что только можно, создайте могучую армию на все ресурсы и уничтожьте врага.

Миссия 16. PYJAMA

Звание: MAGNATE Число противников - 3

Миссии данного типа очень просты и требуют лишь быстроты действий, решительности и расчетливости. Вам нужно начать в секторе 6. Тут вам откроется одна милая ракета - **NUKE**. Сносит весь сектор, куда попадет, и он «вырубается» из игры. Накопите столько **NUKE**, сколько клеток на карте, атакуйте.

Миссия 17. QUOTA

Звание: LADY Число противников - 3

Миссия основывается на всепоражающей силе пушек. Альянсов в этой миссии не заключайте - хлопот с ними не оберешься. Начинайте в секторе 7, постройте, по меньшей мере, 25 пушек и уничтожайте врагов по очереди.

Миссия 18 RUMBABA

Звание: MOGUL Число противников - 2

Очень простая миссия, полностью аналогичная шестнадцатой. Копите минералы на 4 ракеты **NUKE** и уничтожайте всю карту. Просто и ясно.

Миссия 19. SINATRA

Звание: BIG CHEESE Число противников - 3

Миссия полностью аналогичная миссиям 16 и 18. Ничего нового прибавить нельзя. Начинайте в секторе 15.

Миссия 20. TAPIOCA

Число противников - 2

Сложная и интересная миссия, основанная на том же принципе, что и 14-я. Занимайте сначала сектор 2.

Если по соседству (то есть в секторе 1) есть враг, немедленно уничтожьте его любым способом (кстати, способ у вас только один - **JET**), так как вам нужны будут здешние ресурсы. Развитие базы идет, как обычно, за исключением того, что минералы собирать нужно всем один, а не по несколько человек на каждый. Добившись эскадрильи в 40-50 **JET**'ов, атакуйте секторы (по порядку) 3 и 4. Обоснуйтесь в них - у вас там будет аэропорт. Завоюйте сектор 6. Оттуда, по 250 человек посылайте в сектор 7 (люди у вас бесконечные), пока у противника не закончится техника. Тогда **JET**'ами разнесите сектор и завоевывайте его. Так же поступайте и с остальными опорными пунктами врага.

Миссия 21. UTOPIA

Звание: DUCHESS Число противников - 2

Очень легкая миссия. Занимайте 4-й сектор, изобретайте 3 ракеты и уничтожайте противника. Проходится в 5 минут.

Миссия 22. VESPA

Число противников - 3

Подобные миссии - с островами в один сектор - носят следующий характер: кто первый сделает ракеты, тот и уничтожит остальных. В качестве профилактики можно использовать и SOI LASER, но это непрактично, т.к. противник атакует SPACESHIP'ами (космическими кораблями). Короче, немного везения тут не помешает. Бывает, что компьютер сам дарит вам победу таким образом: противники одновременно стреляют друг в друга ракетами, а вы остаетесь. И проходить такие карты нужно на минимальной скорости.

Миссия 23. WONKA

Число противников - 3

Прохождение то же, что и в миссии 22. Оставайтесь в секторе 4.

Миссия 24. XTRA

Число противников - 3

Оставайтесь в секторе 8. Далее см. описание миссии 22.

Миссия 25. YOGA

Число противников - 3

Безразлично, в каком секторе отстраиваться. Далее см. описание миссии 22.

Миссия 26. ZAPPA

См. описание миссии 22 Число противников - 3

Миссия 27. QHM

См. описание миссии 22 Число противников - 2

Альянс

Между главной картой и мелкомасштабной картой есть датчик скорости - бегущий человек, а под ним 4 щита (максимум). Во всех случаях, кроме тех, когда вы сражаетесь с одним противником, можно попробовать заключить альянс, выбрав курсором определенный щит. Противник может отказаться, а может согласиться. В этом случае цвета ваших щитов принимают измененный вид. Иногда противник предлагает вам альянс, можно ответить «нет» (тогда он отстанет) или «да», тогда вы, пока состоите в альянсе, не можете строить здания на тех землях, где уже обосновался компьютер. Также вы не можете атаковать друг друга. Сектора считаются вашими, и можно без опаски посылать людей на территории друг друга. В любой момент можно прервать альянс, направив курсор в самый нижний щит.

Кнопочное управление

Кнопка A - быстрое перемещение курсора по экрану с четырьмя точками остановок на различных функциональных частях экрана

Кнопка B - главная кнопка: выбор функции, прибавление людей в группу. Одобрение какого-либо действия

Кнопка C - то же самое, только при формировании группы людей принимает обратное значение.

Советы

1. Рекомендуется вести игру при средней скорости.
2. При нападении на врага при превосходстве ваших сил ставьте скорость на максимум.
3. Никогда ничего не изменяйте в Options,

Опции

1. Auto Slow on
2. Speech on
3. Help on
4. SFX on
5. Music on
6. Load/Save

1 - режим автоматического снижения скорости при атаке на вас противника.
2 - включить разговоры.
3 - включить совершенно бесполезные таблицы помощи, заслоняющие весь экран и объясняющие названия артефактов.
4 - убрать/включить звуковые эффекты.
5 - включить/убрать музыку.
6 - ввести код на уровень/просмотреть код на текущий уровень.

Коды уровней

2 - YABDQCYIWMZ
3 - WFBDUCYXXSL
4 - UKBDIYFXXSH
5 - SPBDCDYYXSN
6 - QUBDUYFJTAV
7 - OZBDUYFJTAV
8 - MECDMAMJTAR
9 - EKFDECSMWMV

Совет

На все 3 подуровня каждого уровня можно брать не все 100 людей, оставляя тем самым определенное количество людей на следующий уровень игры.

• MONSTER WORLD IV •

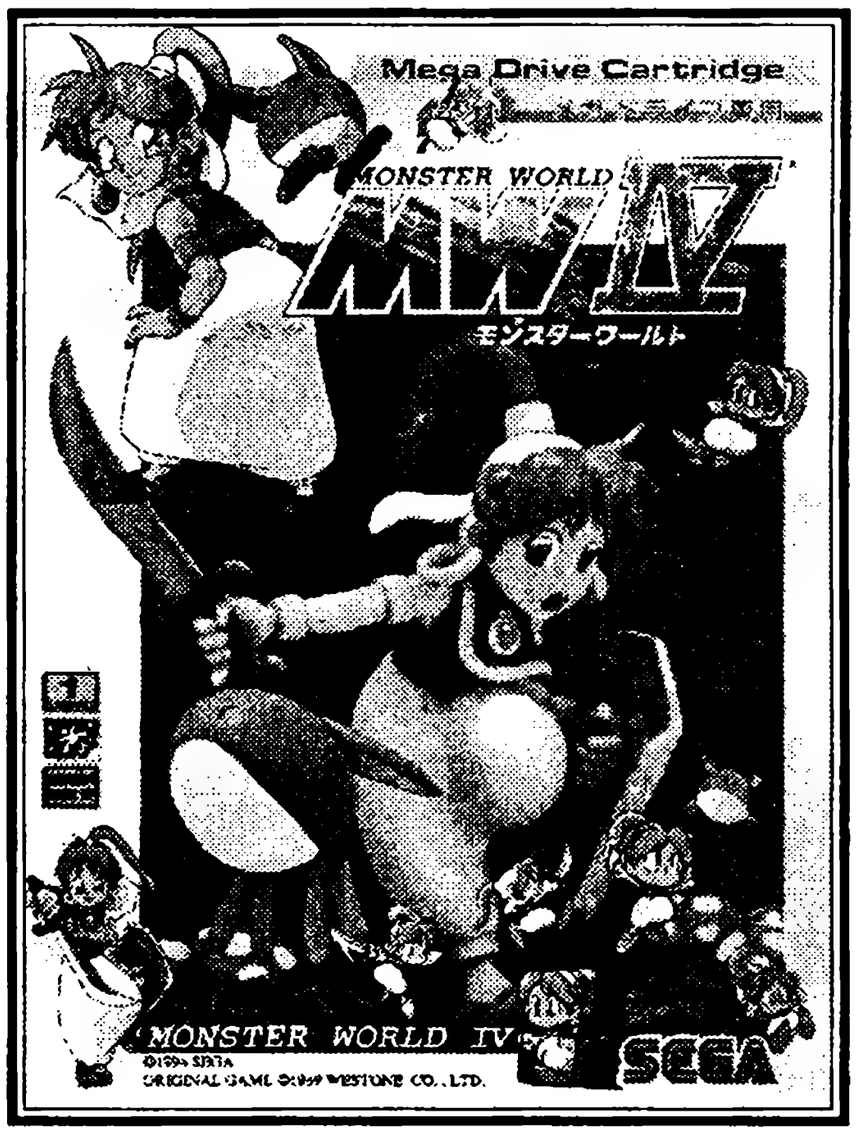
(МИР МОНСТРОВ 4)

• Sega • Количество игроков 1 • Приключения с элементами ролевой игры •
Рейтинг★★★★★★★★☆☆

Это приключенческая игра с элементами ролевой, где вы играете за девочку, вооруженную мечом. К сожалению, все диалоги и пояснения в игре даны на японском языке, так что нет возможности точно узнать, что же происходило в этой сказочной стране. Правда, смысл игры ясен - вам нужно пройти несколько огромных миров, победить нескольких боссов, разгадать загадки и, в конце-концов, спасти страну от темных сил. Графика игры неплохая, управление удобное, сюжет занимательный.

Управление

A - (доступно не сразу) - подзывать котенка к себе, либо пускать его в ту или иную сторону;
B - удар мечом;
C - прыжок (**↓**+**C** - спрыгивать с платформ);
↓- поставить щит;
←или → - (2 раза) бег;
↑ - поговорить с кем-либо, войти в дверь, открыть сундук;



Котенок (впоследствии превращающийся в огромного кота)- многофункциональный помощник. Он может:
1. Подбрасывать вас на мини-вулканах
2. Искать потайные двери
3. Вытаскивать вас из воды
4. Двигать плот
5. Превращаться в кусок льда.
6. Гасить огонь

Также с его помощью вы можете совершать двойные прыжки и длинные планирования-перелеты.

Запись игры представляет собой разговор со старцем и ответ «да» (верхняя строчка иероглифов). Тогда в одном из двух файлов вы записываете свою ситуацию, которая будет держаться. Стереть вы ее уже не сможете.

Предметы

СЛИТОК ЗОЛОТА - исключительно для продажи;
ЭЛИКСИР - после вашей гибели автоматически восстанавливает всю жизнь;
ЛАМПА ДЖИННА - вызов джинна, который переносит вас в город с любого места;
ТАЛИСМАН - нужен для открывания дверей в миры;
КОВЕР - он же самолет. На нем можно летать, что необходимо в одном из миров;
ВЕТКА - восстанавливает 3 единицы жизненной энергии;
ЯЙЦО - из него появляется ваш друг котенок;
БОМБА - «ключ» к неоткрываемым дверям;
КЛЮЧИ - то же самое, но более цивилизованно;
КАПЕЛЬКА - 10 таких капель прибавляют одно сердечко жизненной энергии.

Нажав «**Start**», вы можете посмотреть, какие предметы у вас имеются в наличии. Так же можно использовать нужный предмет (выбор курсором и **C**).

Прохождение

Начинаете вы в своей родной деревне, на обрыве скалы. К вам подходит деревенский старейшина и говорит о вашей высокой миссии, затем уходит. Идите направо, спускайтесь по мосту; там увидите первую хижину. Заходите в нее, спускайтесь по веревке вниз и идите направо. Поговорите с женщиной, которая выставит перед вами сундук с эликсиром внутри. Идите назад, но не забирайтесь по веревке наверх, а входите в дверь под ней. Справа от вас стоит волшебница, которая расскажет вам о назначении специальных артефактов. Появится сундук, в котором лежат пять капелек.

Теперь идите в крайнюю левую дверь, спуститесь по мостику и откройте сундук. В нем лежит **хрустальный шар** - ключ к следующему миру. Берите его, выходите из хижины и идите направо.

Дальше есть еще одна хижина, в которую можно не заходить. Идите дальше, вас будут провожать местные жители. Дойдя до **старца** в синем одеянии, сохраните игру. В дальнейшем вы будете встречаться со **старцем** довольно часто.

Теперь ваше безоблачное существование будет омрачнено появлением первых врагов. Собирайте все монеты и мешочки с деньгами, которые они оставляют после себя, - деньги вам очень пригодятся. Пройдя вперед несколько экранов, вы выйдете к ушастому идолу. Принесите ему в жертву **хрустальный шар**. Из земли поднимется дворец, в котором продолжатся ваши приключения.

Запишитесь у старца и входите поочередно во все двери (кроме двери с замком - для нее нужен ключ), поднимаясь по канатам и площадкам. В итоге вы найдете сундук, в котором лежит нужный вам **ключ**. Вернитесь на то место, где стоит старец, и примените **ключ** возле двери. Войдя в дверь, идите дальше: заходить нужно во все двери и убивать всех, кто там находится. После этого будут появляться проходы и площадки. В одном из сундуков возьмите **ключ** к еще одной запертой двери. За этой дверью, поднявшись по канату, остерегайтесь шипов, появляющихся и исчезающих. Поднявшись по платформам еще выше, не входите в дверь, что наверху: упадете в середину уровня и придется заново проходить уже пройденный участок игры. Идите сразу налево. В первой комнате, после того, как вы убьете гоблина с булавой, появится сундук с **золотым слитком.**

Зайдя во вторую дверь, поднимитесь по канату, пережидая, когда исчезнут появляющиеся шипы, и затем пройдите коридоры с шипами. Если вы, выйдя из двери, спрыгнете вниз сквозь площадку (там вас ждет **старец**), вам придется снова проходить участок с шипами. Лучше пойти вправо и прыгнуть вниз. Рядом с площадками находится автомат по продаже сердечек. Восстановив полностью свою энергию, поднимитесь по площадкам наверх, к двери, ведущей к первому **боссу** игры. Это **гигантская гусеница**, бить которую нужно в прыжке по голове. Победив босса, вы получите сундук, в котором лежит **лампа с джинном**. Используйте **лампу**, и **джинн** перенесет вас в город (верхняя строка иероглифов соответствует «да»).

Вы окажетесь у статуи идола - помолитесь, и вам восстановят все недостающие сердца. Идите направо до ближайшего здания, войдите в него и поговорите с женщиной, находящейся там (нажмите ↑ возле нее). В разговоре с ней вы увидите, что она задает вам вопрос: это она просит вас продать **слиток золота**, который находится у вас. Появится иконка с двумя японскими словами: первое - «да» (я хочу продать предмет, находящийся у меня), второе - «нет» (я не продаю мой предмет).

Ответьте сначала «нет», так как барыня предложит вам 500 монет. Затем отвечайте на ее вопрос «да», и вы продадите **слиток золота** за 800 монет.

После удачной сделки идите налево, где увидите дверь. Зайдите в нее (↑ у двери).

Поднимитесь по лестнице, которая предстанет перед вами, с помощью прыжка (кнопка C). Наверху вы увидите сундук, в котором лежит **слиток золота**. Спустившись вниз, в комнату, продайте слиток за 800 монет. После этого вернитесь в ту комнату, где брали **слиток**, и войдите в дверь, находящуюся возле этого сундука: вы окажетесь на крыше дома.

Слева растут две пальмы. Если встать между ними и нажать ↑, появится сундук, открыв который, вы получите кучу монет.

Спрыгните вниз, зайдите в следующий дом и поговорите с продавцами оружия и щитов. Вы сможете приобрести **меч** и **щит**, у которых параметры атаки и защиты больше, чем у имеющихся у вас. Войдите в дверь, ведущую в следующую комнату, где будет находиться сундук. Откройте его, и вы сможете взять **эликсир** (но если вы не использовали ваш прежний **эликсир**, то этот вы не возьмете - сундук снова закроется). Выйдите из этого здания и идите налево, пока не увидите вход во **дворец**, который загораживают стражи. Поговорите с одним из них и на его вопрос ответьте «да». Тогда стражники расступятся и освободят вам путь во **дворец**.

Во **дворце** поднимитесь наверх и зайдите в дверь, которая находится у вас над головой. Войдя в эту дверь, идите наверх (налево или направо по лестницам, ведущим вверх). Возле картины на стене нажмите ↑, и вы сможете увидеть карту **MONSTER WORLD**'а. После этого зайдите в дверь рядом и идите к **принцессе**. На вопросы **принцессы** отвечайте всегда «да» (кнопки **A** или **C**). Если вы сделаете все правильно, то после каждого вопроса, на который вы ответили «да», прозвучит характерный сигнал-звонок. Идите обратно к двери и выходите. Спускайтесь вниз и, дойдя до следующей двери, под которой находится лестница, спуститесь по этой лестнице вниз, войдите в дверь слева и идите к двери, у которой находится стражник. Вы попадете в кладовую с шестью сундуками. Откройте их, и вы сможете приобрести **ключ-пентаграмму** для первой двери в храме, **яйцо, золотой слиток, эликсир,** несколько сияющих **капелек** и деньги. После этого выходите из **дворца.**

Затем идите направо до идола и примените **яйцо**. Вы увидите смешную мини-заставку, где из яйца вылупится ваш друг - **летающий котенок**. Пройдя через город до конца вправо, у человека, стоящего в саду, можно купить **доспехи** (жизненная энергия +5). Теперь идите в **храм** (крайнее левое здание за дворцом). Старец у **храма** отодвигается в сторону, и, применив амулет, можно войти в первую дверь первого мира.

Идите налево, в особо высоких местах применяя двойной прыжок с котенком. Поднявшись на самый верх горы, прыгайте через платформы; там где нарисована стрелка направления, используйте двойной прыжок - иначе не допрыгнете.

Продолжайте двигаться влево. Попав на самый верх, спускайтесь с другой стороны крыши. Убейте трех гоблинов; закрытую дверь взорвите **бомбой** из сундука внизу и войдите туда.

Вы оказались в мире подземных пещер. Ищите сундуки с **бомбами**, чтобы взрывать входы в пещеры. Огненные гейзеры опасны для здоровья: чтобы переправиться через них, запускайте на гейзер **котенка**. Поднимаясь по канатам, следите, с какой стороны начинают падать камни, чтобы развернуться в противоположную сторону.

Чтобы спастись от огненных шаров, падающих сверху, защитите голову **котенком**. Когда из отверстий вылетают языки пламени, ставьте **щит**.

Так двигайтесь до синей кнопки над толстой балкой. «Включите» с помощью **котенка** кнопку - этим вы отодвинете толстую балку. Спуститесь вниз и пройдите по мосту над раскаленной лавой.

Встаньте под стрелкой и **котенком** нажмите кнопку. Дальше прыгайте по движущимся балкам наверх, а потом направо. Внизу в яме нажмите на кнопку: упавшие сверху каменные кубы образуют лестницу, по которой вы и поднимитесь вверх. Пробежав направо, спрыгивайте вниз, к двери.

Возьмите **котенка** и, пустив его на гейзер, встаньте ему на голову. **Котенок** взлетит вверх, а вы вместе с ним.

Пройдя таким образом два гейзера, вы должны попасть в правую нишу в стене; там находится сундук с **бомбой**. Возьмите ее и снова поднимитесь на втором гейзере. Запрыгнув по платформам наверх, взорвите дверь и войдите в нее. Пройдя до конца вниз и влево, возьмите **бомбу**.

Поднимайтесь вверх по канату и платформам (с разных сторон вас будут атаковать языки пламени) к двери, за которой вы встретитесь с **боссом - летающей птицей**. Его лучше бить с площадки, не давая приблизиться к себе.

Убив его, откройте появившийся сундук с **бомбой** и взорвите дверь. За ней вторая часть этого негостеприимного мира. Поднимайтесь по веревке наверх; вас будут пытаться атаковать привидения - убивайте их. Взобравшись наверх, убейте привидения и спускайтесь вниз, затем налево и направо. Войдите в дверь, прыгайте в яму и уходите во вторую дверь внизу. Там, в комнатке, лежит сундук с **бомбой** и находится **старец**.

Запишитесь, затем выходите, поднимайтесь по гейзеру и идите наверх и налево; взорвав дверь, войдите в нее. Продолжайте двигаться дальше, до огненной лавы, где нет моста, нажмите вверху кнопку, которая поднимает балку из-под реки огня, и откройте сундук с **золотым слитком**. Перейдите на другой конец и заходите в следующую комнату.

По гейзерам соберите все монеты, все артефакты и затем через постоянно движущиеся во все стороны балки заберитесь наверх, к двери. Спускаясь вниз, убейте трех привидений и войдите в дверь. Справа, в автомате, накупите сердечек и идите влево. Заберитесь на вторую платформу и **котенком** нажмите кнопку, выдвигающую балку. Прыгайте направо, встаньте под кнопкой и нажмите на нее сами. Наверху, нажимая на кнопки, доберитесь до верхнего левого угла. Пройдите, собирая монетки, коридор с шестью колючими шарами.

Прыгайте вниз, лавируя между огненными шарами, и идите направо. Взобравшись по канату наверх, вы попадете к **старцу**, у которого можно записаться. Затем пройдите первый огненный мост, прыгая без **котенка**; затяжным планированием **котенка** пройдите второй и третий мосты, четвертый и пятый им полностью аналогичны. Прочтите в конце последнего мости три таблички и ответьте на все вопросы «да» (первая строчка): вам откроется проход вниз, к **боссу**. **Босс** представляет собой **огненный шар** с руками, увенчанными шипастыми шарами. Бейте его, стараясь уворачиваться, когда он размахивает руками. После победы над боссом **джинн** снова отнесет вас в город.

Направляйтесь в сторону дворца, но в сам дворец не входите, а поднимитесь по лестнице по левой стороне до парадного входа в здание. Идите налево от него до края стены и с помощью двойного прыжка с котенком перепрыгните на противоположную стену. Там вы сможете открыть сундук, в котором лежат сияющие капельки. Подойдите к дереву, на котором уже созрел **магический плод**, и потрясите его.

Вы увидите мини-заставку, где ваш летающий **котенок**, съев **плод**, вырастет и станет больше. Возвращайтесь в город и продайте **слитки золота** за 1500 монет. Затем зайдите в магазин и купите у продавца **меч** за 3000 монет, который находится в следующей комнате этого здания. Выходите из него и идите направо. Через одно здание вы увидите башню. Зайдите в нее. Слева от вас есть специальная лестница, состоящая из платформ. Поднимитесь по ней наверх (с помощью прыжка С). Наверху будет дверь; откройте ее и спуститесь вниз (↓+ С). Вы увидите комнату с сундуком.

Откройте его и возьмите ключ-пентаграмму ко второй двери в **храме**. Выходите из башни и идите направо до тупика, где находится продавец доспехов. У него вы можете купить доспехи за 3600 монет. Затем идите к **храму** и, подойдя ко второй двери, примените **ключ-пентаграмму**. Вы окажетесь во втором мире на опушке леса с пальмами.

Через несколько экранов вы попадете на берег пруда, в таинственные заросли. Не слишком расслабляйтесь при виде «совсем безобидных статуй-гарпий» (некоторые из них оживают и стреляют в вас молниями). Идите направо все дальше и дальше до тупика с камнем. Прочтите надпись на камне и возвращайтесь к пройденной вами колонне без отражения в воде. Подойдите к этой колонне вплотную и нажмите ↑. Затем, встав так, чтобы колонна вас закрыла собой, нажмите ↓ и прыжок, и вы войдете в канализацию.

Вы падаете вниз в комнату со входом в другое помещение. Вход на этом уровне представляет собой отверстие в стене (далее для удобства оно будет называться дверью).Войдите в него и без опаски падайте в поток воды. Вода вас понесет в первый тоннель. Затем, когда вы выплывете из первого тоннеля, вы должны прыгнуть на противоположный берег, иначе поток воды унесет вас вниз во второй тоннель, который находится под нужным вам берегом. Оказавшись на берегу, прыгните на противоположный берег с помощью двойного прыжка с вашим **котенком**, встаньте под горящий факел и задуйте его с помощью вашего друга (каждый раз, когда вы правильно выполните задание или найдете нужный предмет, будет раздаваться характерный сигнал-звонок). Далее смело прыгайте в поток и неситесь во второй тоннель. Идите к краю берега и перепрыгивайте пропасть к противоположному берегу, где лежит сундук со с**литком золота**. Прыгайте вниз в несущийся влево поток воды. Если вы не задули (или не смогли задуть) первый факел, то идите направо и проделайте ту же операцию, что описана выше.

Если вы сделали все правильно, идите влево и прыгайте в трубу, ведущую вниз. После того, как вы попали в воду, ведите себя очень осторожно. Как только увидите берег, постарайтесь, прыгая на него, не задеть предмет, плавающий перед ним, иначе будете терять энергию. Идите влево и прыгайте в воду, которая перенесет вас немного выше (собирайте монеты). С помощью своего друга-**котенка** поднимитесь по летающим площадкам выше в самый верхний левый угол-тупичок и войдите в дверь.

Идите дальше, пройдите мимо фонтана, спрыгивайте в следующую пропасть прямо в воду и плывите в тоннель. После того, как вы выпрыгнете из гейзера, идите направо и прыгайте в воду. Смело неситесь по потоку в следующий тоннель. Вынырнув из этого тоннеля, вы сможете открыть сундук с **эликсиром** либо дальше нестись по потоку воды. Если хотите взять **эликсир**, после того как вы выплыли из тоннеля, постарайтесь выпрыгнуть из воды.

Далее, чтобы продолжить свой путь, запрыгивайте назад в воду. Вода вас принесет ко входу в следующие помещения. Задуйте факел, чтобы освободить проход. Перед костром с помощью двойного прыжка с вашим другом запрыгивайте наверх. Зайдите в правую дверь и идите направо и идите дальше. Вскоре вы выйдете к автомату по продаже сердечек, а рядом с ним вход. Восполните недостающие сердца, и затем вы упадете в маленькую комнату с потоком воды, где в верхнем левом углу находится капелька. Если вы хотите ее взять, сразу, как окажетесь в воде, прыгайте влево. После прохождения этой комнаты вас вытолкнет гейзер в следующую. Идите влево и прыгайте в трубу, ведущую вниз. Затем войдите в дверь перед вами. Вы выйдете из этой комнаты и попадете в следующую. Задуйте факел и войдите в нижнюю дверь (слева от факела). Вы упадете в стремительный поток воды. Будьте внимательны! Прыгайте на берег, не вплывая в тоннель. Тогда, запрыгнув на летающую платформу, вы сможете взять в сундуке **ведро** (без него вам не пройти эту миссию).

Если вас засосало в тоннель, и вы не взяли **ведро**, возвращайтесь и возьмите его. Далее с **ведром** спрыгивайте в воду, плывите спокойно, пока вас не вытолкнет гейзер воды. Входите в двери и, наконец, вы дойдете до фонтана, у которого вы уже были. Примените **ведро** возле фонтана и наполните его водой. Далее спрыгивайте вниз и неситесь по воде, пока вас не вытолкнет гейзер. Дойдите до костра рядом с табличкой и потушите его (примените **ведро с водой**), после чего

прыгайте вниз. Внизу находятся четыре двери: зайдите в крайнюю правую. Проплыв по тоннелю, выпрыгните к двери справа, войдите в нее, задуйте факел и возвращайтесь.

Прыгайте в воду и плывите в следующий тоннель. Затем, когда вы вынырнули из этого тоннеля, прыгайте на противоположный берег, не касаясь шокирующего предмета. После этого, с помощью двойного прыжка с вашим другом-**котенком**, перепрыгните на следующий берег к фонтану.

Наполните снова **ведро** с водой и прыгайте обратно. Входите в единственную на этом берегу дверь - вы попадете в комнату с факелом. Затушите факел. После этого прыгайте вниз и идите влево до конца, войдите в эту дверь (не входите в другие двери - только время потратите и, возможно, лишитесь энергии). Упав, вы сможете войти в еще одну дверь.

Как только вы упали сверху, идите направо и потушите костер. Откройте сундук, и вы приобретете несколько **капелек**. Войдите в дверь внизу, доберитесь до фонтана и снова наполните **ведро** водой. Возвращайтесь на то место, где потушили в последний раз костер. Потушите костер внизу и войдите в дверь перед вами. После этого идите направо, прыгайте в воду (если зацепитесь за одиночную веревку, то откроете сундук и возьмете несколько золотых).

Увидев первую из трех веревок, сразу же цепляйтесь за нее, и так, прыгая с веревки на веревку, вы сможете перебраться на берег. Продолжайте двигаться вправо, перепрыгивая в воде препятствия. После прохождения ряда таких препятствий вы должны спрыгнуть в воду, поток которой унесет вас в еще один тоннель. Как только вы выпрыгнете из этого тоннеля, прыгайте по вертикальным потокам воды влево, и вы выберетесь к выходу из этого водопада. Идите влево и войдите в первую же дверь. Там вы увидите **автомат с сердечками и старца.**

После необходимых действий выходите отсюда и идите налево до пропасти. Прыгайте в нее, и вы сразитесь с **гигантским страусом**. Чтобы победить этого **страуса**, вы должны догонять его и постараться чаще бить мечом, иначе вам придется еще дополнительно сражаться с маленькими зловредными птичками, которые размножаются довольно быстро. Когда вы разделаетесь со **страусом,** справа откроется проход. Пройдя туда, вы увидите пять факелов. Задуйте второй и четвертый, и слева откроется дверь. Входите в нее и идите налево до большой комнаты, наполненной водой. Над поверхностью воды будут летать платформы: прыгая по ним и собирая монетки пробирайтесь в следующие комнаты. Затем прыгайте в воду, и струей воздуха вас пронесет по трубам. Выпрыгните, когда будет возможность (с левого края), и снова прыгайте в воду. Когда вас вынесет в левый тоннель и потянет вниз, жмите ↑ и зовите **котенка (А)**.

Выпрыгните влево и потушите факел. Прыгайте обратно, потушите еще один факел и воздух из новой трубы перенесет вас к выходу. Встаньте на **плотик** и зовите **кота**: он дует против движения и двигает плот. Так переберитесь к выходу. Подойдите к трубе и примените **ведро**. Оттуда появится старец: на его вопросы отвечайте «нет», и прыгайте в трубу, к **боссу**. Вначале это будет **синяя гусеница** с которой очень легко справиться. Затем появится **четырехногое существо**, бить которое нужно только по синим ногам (сзади), пока оно не успело развернуться. После победы вы снова окажетесь в городе.

Продайте в городе **золото** и отоварьтесь в магазинах. Также не забудьте в саду справа приобрести новые **доспехи**. В королевском саду скормите **котенку** еще одно **яблоко**. Зайдите в башню, войдите в дверь, проход в которую освободился, и откройте сундук - там ключ к третьему уровню. Войдите в 3-ю дверь (мир льда) и идите до **пирамиды**. Поговорите со **сфинксом** и зайдите в первую появившуюся дверь в пирамиде. Здесь вы должны найти пять **каменных идолов** и в специальной комнате расположить их на полках в определенном порядке. Условно этих идолов можно назвать так: **лев, голубь, ангел, сова и черепаха**. Чтобы войти в любую дверь, каждый раз необходимо набрать один из кодов: красный - **ABCB**, синий - **BAAC**, белый - **CACCCA** и черный - **ACAAAC**.

Сначала идите влево до первой двери, войдите в нее, идите вправо до пропасти, перепрыгните пропасть и откройте сундук, в котором лежит **каменный идол-лев**. Прыгайте в пропасть, пройдите до конца налево и войдите в дверь. Теперь идите вправо до пропасти с подъемником и возьмите в стене направо в сундуке **каменного идола-черепаху,** а в параллельном левом проходе будет лежать **карта**, с помощью которой вам намного легче будет пройти запутанные коридоры пирамиды. Спуститесь на подъемнике и идите влево до двери, а затем вправо до комнаты с пятью полками. Положите **черепаху** на первую, а **льва** - на вторую, возвращайтесь налево к двери, откуда пришли и идите направо. Войдите в дверь и слева поднимитесь на подъемнике. В комнате в сундуке вы найдете **идола-сову**. Упав в пропасть, вы должны попасть в первый проход справа. Пройдя до конца, в сундуке вы возьмете **идола-голубя**. В комнате с полками поставьте **сову** в среднюю нишу, **голубя** в следующую. Выйдя из этой комнаты, дойдите снова до двери с белым кодом, поднимитесь на подъемнике до самого верха и идите влево до двери между двумя вазами со змеями. Войдите в дверь и идите все время направо, мимо подъемника, до еще одной двери, затем налево до конца, и в сундуке вы возьмете последнего **идола-ангела**. Теперь вернитесь в комнату с полками и поставьте **ангела** на свободное место - на пятую полку. Внизу появится дверь, за которой вас ждет босс этого мира. Победить **летающего монстра с топором** не представляет особого труда, если вовремя уворачиваться от голубых шаров, которые он выпускает. Победив **босса**, войдите в появившуюся дверь, и первый мир ледяной **пирамиды** пройден!

Поговорив со **сфинксом**, вы сможете попасть во второй мир. Здесь задача та же - найти и правильно расставить **пять каменных идолов**, но уже в другом порядке: г**олубь, ангел, сова, лев, черепаха**. Чтобы отыскать невидимые двери, каждый раз прибегайте к помощи кота: он остановится там, где и находятся эти двери. Исследуйте все коридоры, чтобы не пропустить ни одной двери, так как в сундуках в разных местах, помимо **каменных идолов**, можно найти и другие полезные вещи (**деньги, золото**). Ориентируйтесь по **карте**, и вы без труда пройдете эту миссию (тем более у вас есть опыт прохождения певрвого мира). Комната для **идолов** находится слева от подъемника (в центре верхней части карты). В нижней части карты изображен еще одни подъемник (в форме перевернутой буквы Т), поднявшись на котором и зайдя в невидимую дверь, можно сохранить игру у **старца**. Чтобы войти в висящую в воздухе дверь, слева от нее заморозьте **кота** в кубик-ледышку и используйте кубик в качестве подставки.

Пройдя от подъемника вправо до конца (через комнату с колоннами и надписями на стене), вы должны убить стража с мечом и щитом, и только тогда появится сундук с **идолом-голубем**. Собрав всех идолов, расставьте их в нужном порядке и заходите в появившуюся дверь. У **старца** сохраните игру и пройдите в дверь рядом. Чтобы в следующем помещении попасть в висящую в воздухе дверь, поднимитесь на подъемнике на самый верх, заморозьте кота в кубик-ледышку и столкните куб вниз так, чтобы он упал перед дверью. За дверью вы вновь встретитесь с летающим **монстром** из первого мира, только теперь он вооружен не топором, а булавой. Победив босса, выходите из **пирамиды** и идите к **сфинксу**. Тот задаст вам 10 вопросов. На все надо ответить правильно («да» или «нет»), тогда дверь откроется. Если вы неправильно ответили, идите в левый нижний угол, к воде, льющейся из трубы, нажмите ↑ и снова возвращайтесь к **сфинксу**. Ответить на все вопросы правильно с первого раза вряд ли кому удастся, поэтому здесь необходимо проявить максимум терпения. Вам нужно либо нажимать «да» или «нет» наугад (тогда вы можете делать это до бесконечности), либо постараться зрительно запомнить, на какие иероглифы отвечать «да», а на какие «нет». В конце концов, вы ответите на все вопросы **сфинкса**, и тот милостливо разрешит вам пройти в третий мир ледяной **пирамиды**.

В этом мире **каменных идолов** нужно расставить так: **сова, ангел, черепаха, голубь, лев.** Ориентируясь по карте, заходите во все двери и убивайте всех врагов (некоторые сундуки

появляются только после этого). Участки перед каждой дверью покрыты льдом. Когда вы будете скользить по льду, не нажимайте прыжок, а просто скользите. Если же вы нажали на прыжок и упали, то призовите к себе **кота** и отпустите его, тогда вы снова на ногах.

Если не удается задержаться перед дверью, используйте **кота**. **Кот** вам поможет также растопить ледяные плиты, чтобы освободить проходы в некоторых помещениях.

Раздобыв пять **идолов** и расставив их по порядку, вы встретитесь с **главным боссом пирамиды - ледяным роботом**, победить которого не составляет никого труда. После победы над ним **джинн** снова перенесет вас в город.

Зайдите в крайнее здание справа. Человек в черной шляпе что-то скажет вам, и вмиг существа, летающие повсюду в городе, изменят свой цвет, а музыка станет другой - тревожной. Теперь идите в **замок** к принцессе, где стражники будут нападать на вас, а сама **принцесса** с помощью черного летающего существа уничтожит вашего верного **друга - кота**. После этого вам придется сразиться с воинственной **принцессой**, победить которую не очень легко, но сделать это необходимо. После победы над **принцессой** вы вновь окажетесь в городе, возле статуи идола. В сундуке лежит **ключ - пентаграмма**, который откроет последнюю дверь в **храме**. Вы окажетесь в заоблачном мире. Идите все время вправо и на третьем экране убейте справа тучу (она летает ниже остальных). Появится сундук с **ковром-самолетом**, применив который у края облака, вы доберетесь до **летающего замка**.

Здесь вам часто придется не ходить, а бегать, чтобы успеть проскочить в то или иное место.

Сначала идите налево по коридору. Если в полу имеются ниши, прыгайте в них - вверху ползают очень тяжелые шестеренки. Налево, на высокий уступ, можно запрыгнуть по шестеренке.

Нажмите кнопку и бегите наверх и вправо, пока не закрылась дверь. Бегите направо по коридору, а, так как шестеренки идут парами, пережидайте подольше. Идите вправо до конца и с помощью пружин в стене и в полу доберитесь до **старца**, у которого можно сохранить игру. Поднявшись по канату от **старца**, двигайтесь влево, используя блоки-шестеренки и движущиеся площадки, чтобы подняться наверх. Этот этап требует особой осторожности и внимания, так как нужно точно рассчитать время, чтобы нажать кнопку и успеть проскочить в открывшийся проход. Двигайтесь дальше, открывая двери с шипами и используя движущиеся площадки, до затемненного помещения, где стоят семь маленьких человечков. Зайдя в фигурную дверь, вы вновь встретитесь с этими же людьми. Поговорите с человеком, стоящим в середине, и появится провал в полу, который приведет вас к **монстру**, похожему на гигантскую шляпку мухомора. Бить надо не его, а маленьких монстриков, которых он выпускает. Чудище постепенно будет двигаться и откроет вам проход к **боссу** - своей уменьшенной копии. Этого монстра можно и нужно уничтожить Победив босса, справа в стене возьмите в нескольких сундуках разные полезные предметы.

Пройдите ряд комнат с движущимися площадками и воздуходувами (это также потребует сноровки), и вы попадете к **главному боссу** уровня - **грозовой туче.**

Убив **босса**, возвращайтесь в город. Восполнив энергию у идола, идите во **дворец** к **принцессе**. Чтобы войти в дверь, ответьте «нет» на вопрос стражника. Сразитесь с **принцессой**, правда, ее убить вам не удастся. Как только вы будете повержены, стену проломает... ваш **котенок**, но огромных размеров - почти в пол-экрана (после разговора с **принцессой** нажмите кнопку **A**, чтобы вызвать котенка). Он освободит **принцессу** от колдовства, и весь мир станет чистым и цветущим. Но главное зло притаилось в недрах земли, под замком. Падайте туда - и последний уровень перед вами! Здесь вам предложат пройти по коридорам, нашпигованным всеми монстрами из игры и боссами.

Победив всех, вы окончательно освободите этот мир от злых сил!

• PHANTASY STAR III •

(ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЗВЕЗДА III)

• Sega • Количество игроков 1 • Ролевая игра •
Рейтинг★★★★★★★★★☆☆

Ролевая игра для одного игрока, достаточно объемная, сложная, с интригующим сюжетом. Одна из легенд прошлого рассказывает о борьбе за планету PALM и почти полном ее уничтожении. Имена вечных соперников ORAKIO и LAYA никогда не будут забыты. Прошедшие годы еще помнят их любовь и ненависть даже сейчас, спустя 1000 лет после их трагической гибели...

Предыстория

Конфликт, случившийся во время нашествия полчищ созданий-мутантов, полностью уничтожил планету **PALM**, в системе солнца **ALGO**. Она была превращена в руины силами зла и их жестоким воплощением - **DARK FORCE** (Темной Силой), посеявшей смерть и слезы повсюду. Люди **PALM**'а, ученые и величайшие создатели, узнали о планах злодеев. Как только появились признаки **DARK FORCE** в системе **ALGO**, люди бежали с планеты. Ученые успели создать 400 космических кораблей. Они покинули уже погибающий **PALM** и устремились в просторы космоса в поисках новой родины, нового дома. Рыцарь **ORAKIO** был в то время самым могучим воином, но его связывала любовь с ведьмой **LAYA**, обладательницей огромного лука Смерти (**LAYA'S BOW**). Вместе с Черным мечом (**BLACK SWORD**) **ORAKIO**, эта пара была непобедима. Однако **LAYA** обманом привела за собой монстров, когда люди уже надеялись уйти от **DARK FORCE**. На кораблях произошел конфликт. **ORAKIO** победил **LAYA**, а затем сам бросился в море и утонул. Однако предательство **LAYA** подействовало: **DARK FORCE** точно рассчитала маршрут кораблей и перехватила их. Используя неизвестные технологии и темную магию, она уничтожила почти все корабли. Два последних корабля - **«ALISA III»** и **«NEO PALM»** чудом уцелели. **DARK FORCE** захватила Черный меч **ORAKIO** и забросила его в глубины океана, но до лука Смерти не добралась - не успела: неизвестным образом он исчез. Теперь в этом мире, спустя 1000 лет, снова пробудилась **DARK FORCE** и благополучие его зависит от вашего ума и меча.

Сюжет **«PHANTASY STAR III»** не линеен и его можно изменять: он состоит из семи различных, практически, не пересекающихся последовательных сценариев, или частей вашего путешествия. В конце каждого сценария идет разветвление сюжета надвое, и поэтому нужно последовательно пройти не все семь сценариев, а только три. Простор для выбора есть. Все сценарии делятся по одному и тому же пути - женитьба. Начинаете вы игру принцем **RHYS'ом**, продолжаете - одним из его двух возможных сыновей (**AYM** или **NIEL**), а заканчиваете одним из его четырех возможных внуков (**SEAHT**, **ARON**, **CHRIS** или **DEANT**). Причем, средства достижения одной и той же конечной

благой цели различны - к уничтожению **DARK FORCE** каждый персонаж идет своим путем. Смерть всей команды (**PARTY**) не зависит от главного героя: если он погибает, игру можно продолжить и без него. В городах можно купить все необходимое для уничтожения врагов - прочную броню, мощные мечи, лекарственные средства, технологии, позволяющие усовершенствовать магию за счет других заклинаний, и, наконец, спокойный сон в гостинице вкупе с записью игры (по соседству еще стоит больница с хирургическим и профилактическим лечебными заведениями). Мешать вашему продвижению будут почти все типы врагов - монстров или киборгов, и семь боссов с несколькими полубоссами, которые потом становятся вашими друзьями и в счет не идут.

Управление в **FANTASY STAR III** осуществляется тремя кнопками, кнопкой **Start** и курсором соответственно:

кнопка **A** - открывать сундуки, разговаривать с людьми, выбор функции (в меню статуса) ;
кнопка **B** - выход из меню (любого), отмена команды (любой) ;
кнопка **C** - а) в бою: выбор функции; б) меню статуса;
кнопка **Start** - пауза;
курсор - передвижение игрока по экрану.

Меню «STATUS». Часть 1

1 - место для персонажа
2 - обязательное место для **Wren`a**
3 - место для персонажа
4 - обязательное место для **Mieu**
5 - обязательное место для главного героя
6 - само меню

Item, Techning, Stats, Eguip, Switch

1 - таблица главного героя: имя, энергия, мана (Т.Р.) ;
2 - таблица **Mieu**: имя, энергия, мана;
3 - таблица **Wren`a**: имя, энергия, мана;
4 - таблица возможного персонажа: имя, энергия, мана;
5 - таблица возможного персонажа: имя, энергия, мана;
6 - строка сообщений (сообщается, кто, кого и как сильно атаковал или применил магию; кто умер или воскрес и т.д.) ;
7 - функция автоматической атаки; ваши персонажи будут сами нападать на противника, пока не уничтожат его (или пока не умрут сами). Функция отменяется нажатием любой кнопки;
8 - функция применения возможностей; появляется еще одно меню:
А - функция «удар» (указывается, кто и кого ударяет) ;
Б - функция «предметы» (указывается, кто, на кого и что из предметов применил) ;
В - функция «магия» (указывается, кто, на кого и какую магию применил (если маны не хватает, об этом сразу пишется в строке № 6) ;
Г - функция «защита»: указывается, кто кого защищает; при атаке защищаемый остается невредимым, а защищающий теряет ход и энергию за него;
9 - функция «атака» - каждый атакует по одному разу и снова ждет ваших указаний;
10 - функция «побег» - попытка убежать от врага. Может получиться, а может и нет; в этом случае все ваши персонажи теряют ход и противник снова атакует.

***

Функции 7 и 9 отличаются тем, что «7» можно выбирать, когда не нужно использовать магию, нет особо опасных врагов, нет опасности умерщвления кого-нибудь из ваших персонажей, и вы почти уверены, что ваше вмешательство не потребуется.

Функцию 9 можно выбирать, если вы намереваетесь воспользоваться магией, атаковать определенного врага, применить какой-либо предмет или воскресить мертвого.

За победу в поединке вам дают определенное количество очков опыта и денег. Битвы - единственный источник дохода, поэтому сражайтесь побольше. Очки опыта повышают вас в уровне мастерства боя; с каждым новым уровнем у вас увеличиваются максимальное количество жизни, максимальное количество маны (Т.Р.) (если она вообще имеется у персонажа), мощность атаки, скорость ударов, удача, степень защиты, - в общем, все параметры.

Виды магии

Магия, которая имеется в игре, делится на четыре раздела, причем в каждом разделе есть четыре вида магии:

Healing Tech	*Order Tech*	*Melee Tech*	*Time Tech*
Res	**Zan**	**Nasak**	**Deban**
Geirse	**Gra**	**Fanbi**	**Shiza**
Anty	**Tsu**	**Remi**	**Shu**
Rever	**Foi**	**Forsa**	**Ner**

1. HEALING TECH:

RES: восстанавливает большое количество энергии какому-либо игроку при применении. Не действует, разумеется, на мертвых и отравленных;

GEIRSE: восстанавливает небольшое количество энергии всем персонажам сразу. На мертвых тоже не действует, как и на отравленных;

ANTE: лечит людей, которых отравили (буква «Р» под именем в бою или под маной в «Status»). Может подействовать далеко не сразу;

REVER: восстанавливает мертвых. Действует сразу очень редко.

2. ORDER TECH:

ZAN: влияет на определенный ряд врагов (верхний или нижний), отнимает среднее количество энергии;

GRA: влияет на всех врагов сразу, отнимает небольшое количество энергии;

TSY: влияет на определенную группу врагов (левую или правую), отнимает среднее количество энергии;

FOI: применяется на какого-либо одного врага, отнимает достаточно большое количество энергии.

3. MELEE TECH:

NASAK: отнимает среднее количество энергии у одного определенного героя и прибавляет ее понемногу всем остальным персонажам;

FANBI: отнимает небольшое количество энергии у одного какого-нибудь персонажа и прибавляет ее какому-либо герою;

REMIT: самая непонятная магия. Действует неизвестно как, неизвестно на что и неизвестно зачем;

FORSA: наследие Смерти. Попадает по некоторым врагам стопроцентно, по некоторым не

попадает вообще, большинство обладают низкой сопротивляемостью. Уничтожает любого врага сразу, кроме босса.

4. TIME TECH

DEBAN: замедляет движение врага, делая ее атаки и защиту немного меньше. Жертва иногда даже пропускает ход или несколько ходов;

SHIZA: парализует врага на несколько ходов. Некоторые типы врагов имеют большую сопротивляемость к этой магии;

SHU: ускоряет какого-либо вашего персонажа, добавляя ему на время атаки силу удара и сопротивляемость к ударам;

NER: то же самое, что и **SHU**, только при этом замедляется один из героев, зато действие сильнее, чем у **SHU**.

Любая магия из **HEALING TECH** отнимает 5 ман (м.е.);
любая магия из **ORDER TECH** отнимает 5 ман (м.е.);
любая магия из **MELEE TECH** отнимает 1 ману (м.е.);
любая магия из **TIME TECH** отнимает 1 ману (м.е.).

Экран врагов

Враги появляются на экране в два ряда, две группы или по десять человек максимум, в указанном порядке:

схема
а) враги 7, 8, 1, 2, 3 - левая группа;
б) враги 9, 10, 4, 5, 6 - правая группа;
в) враги 7, 8, 9, 10 - верхний ряд;
г) враги 1, 2, 3, 4, 5, 6 - нижний ряд.

магия **Forsa** действует на любого врага;
магия **Tsu** действует на любую группу врагов;
магия **Zan** действует на любой ряд врага;
магия **Gra** действует сразу на всех врагов;
магия **Foi**, **Deban**, **Shiza** действует только на одного врага.

Монстрография. Часть 1

Монстрография включает в себя список врагов в игре.

Название врага	внешний вид атаки	защита
Droidman	большой робот с мечом	***** ****
Mechman	большой робот с мечом	****** *****
Buzzgull	каракатица	* M *
Lobonawk	бегемот с крыльями	*** M **
Megatoad	бегемот с крыльями	** M **
Orb	лиловый шар	*** M **
Flopper	бегающие карты	***** **
Eindon	синяя крыса	* P *
Chirper	желтый цыпленок	* M *
Moos	коричневая обезьяна	** M **

Lobolwing	жаба-рыба	** M **
Gilatoad	маленький зверь	*** ***
Tsveidon	малиновая крыса	** P *
Glant	статуя с рогом	*** M **
Dreidon	красная крыса	* P *
Lazbrot	робот-ноги	** **
Demonfly	заводная муха	**** P ****
Stix	паук	**** ***
Blink	паук	*** M ***
Doomfly	заводная муха	**** P *****
Slink	дурачок	** **
Laserbot	куриный робот	*** M ****
Warblbot	мусорный бак	*** M ****
Dogbot	железный рыцарь	*** ***
Arachne	механический паук	*** M ***
Agribot	мусорный бак	*** ****
Seeker	цветочки	*** ***
Minitech	цветочки	** M **
Glazstix	сиреневый цыпленок	* *
Warbler	рукастый танцор	*** ***
Flopper	карты зеленые	**********
Lizard	паук	** M **
Killsat	авторучка	** P **
Tertius	дым	***** M ***
Blizzard	паук	*** M *
Grizzard	паук	**** M **
Harpy	женщина-птица	*** M **
Fatale	каратист	**** M ***

Примечание: **«P»** обозначает, что этот враг может вас отравить, **«M»** - применить магию. Враги используют магии **RES**, **GEIRSE**, **ZAN**, **TSU**, **FOI.**

Населенные пункты (города)

Города, или населенные пункты, служат для временной передышки между многочисленными битвами, источником необходимой, полезной, а иногда и обязательной информации, местом нахождения подземелий, замков, тайных ходов и нужных строений. Строения в городах бывают:

1) ОРУЖЕЙНЫЙ МАГАЗИН - место, где продается и покупается оружие для вас и ваших товарищей. Оружие бывает следующих видов:

KNIFE, NEEDLE, SWORD, SHOT, SLICKER, BOW, CANNON, VULCAN, STAFF.

Разумеется, что тот же самый **KNIFE** (нож) бывает и **SHORT KNIFE** (короткий нож), и **BROAD KNIFE** (широкий нож), и **CERAM KNIFE**, И **STEEL KNIFE** и т.п. Вот полный список оружия во всех мирах:

Ножи:

Knife 100 mes.
Steel Knife 600 mes.
Laser Knife 1700 mes.
Force Knife 3140 mes.

Посохи:

Huntg Staff 230 mes.
Staff 120 mes.
Lacon Staff 15400 mes.
Force Staff 1800 mes.

Lacon Knife 5255 mec.
Laser Staff 3000 mes.
Royal Staff 25800 mes.

Мечи:

Short Sword 260 mes.
Sword 510 mes.
Steel Sword 968 mes.
Laser Sword 4000 mes.
Lacon Sword 19800 mes.
Planar Sword 68320 mes.

Когти:

Claw 80 mes.
Huntg Claw 280 mes.
Laser Claw 2240 mes.
Steel Claw 1145 mes.
Force Claw 5000 mes.
Royal Claw 33000 mes.
Примечание: mes. - денежная единица

Steel Staff 630 mes.

Пушки:

Cannon 10000 mes.
Vulkan 20000 mes.
Laser Bow 11300 mes.
Lacon Needle 6000 mes.
Slicer 480 mes.
Huntgshot 600 mes.

Шпаги:

Laser Slicer 4000 mes.
Huntg Needle 270 mes.
Laser Needle 1550 mes.
Royal Needle 20000 mes.

2) МАГАЗИН БРОНИ - здесь продают и покупают все атрибуты защиты ваших персонажей:

Shield 50 mes.
Huntg Armor 150 mes.
Huntg Helm 30 mes.
Steel Armor 260 mes.
Huntg Vest 179 mes.
Huntg Chst 275 mes.
Force Boot 400 mes.
Royal Boot 3000 mes.
Boots 100 mes.
Vest 86 mes.
Ribbon 34 mes.
Cape 300 mes.
Steel Prtc 700 mes.
Ceram Armor 500 mes.
Steel Cape 620 mes.
Robe 1950 mes.
Force Emel 7900 mes.

Protector 370 mes.
Bandana 224 mes.
Head Gear 75 mes.
Steel Emel 375 mes.
Force Boot 400 mes.
Emel 100 mes.
Steel Shield 180 mes.
Steel Gear 280 mes.
Steel Helm 190 mes.
Steel Vest 344 mes.
Huntg Ribbon 130 mes.
Steel Chest 560 mes.
Planar Armor 33000 mes.
Royal Rove 47000 mes.
Royal Fibrila 47000 mes.
Royal Vest 23000 mes.
Royal Prtc 4700 mes.

3) МЕСТО ТОРГОВЛИ ЛЕКАРСТВЕННЫМИ ТРАВАМИ:

Monomate 10 mes. (прибавляет 30 клеток энергии);
Dimate 40 mes. (прибавляет 60 клеток энергии);
Antidote 10 mes. (лечит от яда, эффект 100%);
Trimate 500 mes. (прибавляет 120 клеток энергии);
Escapipe 50 mes. (позволяет бежать фазу к выходу из помещений);

Moon Dew 8300 mes. (восстанавливает одного мертвого) ;
Star Mist 5600 mes. (прибавляет полную энергию всем персонажам).

4) БОЛЬНИЦА - двухэтажное здание. На первом этаже сидит врач-хирург, который за 50 mes. может произвести операцию и воскрешить мертвого. На втором - медсестра, которая за 5 mes. может сделать вам укол от отравления.

5) ЛАБОРАТОРИЯ - за 10 золотых монет даётся совершенно бесполезный проход в будущее на английском языке. Заходить туда не стоит, тем более, что это здание есть всего в одном городе - в **LANDAN'e**

6) ЦЕНТР ТЕХНОЛОГИЙ - может за 10 mes. повысить эффективность одной магии за счет понижения эффективности другой магии. Весьма полезная вещь, меняют в масштабе 1: 1. Можно дать совет. В некоторых сценариях у вас будут несколько человек, владеющих (один лучше, другой хуже) магией **HEALING TECH**. Повысьте у одного до максимума **GIRES**, у другого - **RES**, у третьего - **ANTI**. Восстанавливать серьезные повреждения какого-либо одного персонажа будет первый, несерьезные повреждения всех - второй, лечить - третий. Увидите - это несравнимо легче!

7) ГОСТИНИЦА - можно считать, самое главное строение в городах. Здесь можно за плату (попросят цену от 5 до 25 mes., в зависимости от того, сколько у вас человек в команде) отдохнуть (автоматически восстанавливается у всех вся энергия) и, главное, записаться!

8) ХРАМЫ И ДРУГИЕ СТРОЕНИЯ

Храмы, расставленные по всем мирам, нужны для телепортации в другие миры из своего без изнурительного перехода по пещерам или переходам. Пользоваться храмами можно, лишь получив **LAVA'S PENDANT**.

Посадочные полосы нужны для превращения **WREN'a** в самолет и обратно в киборга.

Пристани существуют для превращения того же **WREN'a** в корабль и обратно.

Летающие базы - просто города, хоть они и летают. Пробраться туда можно только на **WREN'S AEROJET**.

Схема
Мир первых надежд (1)
Мир океанов (2)
Мир Великой реки (4)
Пустынный мир (3)
Мир мудрецов (6)
Ледяной мир (5)
Последний мир смерти (7)
Корабль Alisa III (Наш мир)

Меню «STATUS». Часть 2

1. ITEM

Это предметы героев игры. После задействования этой команды кнопками **A** и **C** вы можете выбрать любого доступного вам героя (даже мертвого). Отличительная черта PS III от других ролевых игр - можно свободно пользоваться магией и другими предметами мертвого героя, у которого есть интересующий вас предмет. Выделите его кнопками **A** и **C** (в дальнейшем эти кнопки будут называться главными функциональными), и вы увидите список предметов, имеющихся у другого персонажа. Желтым цветом обозначены экипировочные предметы, белым - не экипировочные. Для произведения каких-либо манипуляций предметом выделите его курсором. Высветится меню:

a) Use Item - использовать предмет;

б) Give Item - дать предмет другому персонажу (на выбор) ;
в) Discard - выбросить предмет.

2. TECHNIQ

Это магия ваших героев. После выбора этого пункта выделите какого-нибудь героя, который владеет магией (максимальная мана больше 0). Выделите любую магию (напротив названия магии есть число концентрации - насколько она сильна по отношению к другим магиям) - и используйте! Пользоваться вышеупомянутыми двумя пунктами - ITEM и TECHNIQ - можно и во время боя.

3. STATS

Это характеристики героя. После выбора команды вы увидите их все:
а) **Level** - уровень вашего героя;
б) **XP** - очки опыта вашего героя;
в) **Rega XP** - очки опыта, оставшиеся до следующего уровня;
г) **Speed** - скорость героя;
д) **Damage** - степень повреждения врагов при ударе;
е) **Defence** - сопротивляемость героя к ударам и/или магиям;
ж) **Intel** - интеллект вашего героя;
з) **Stamina** - выносливость героя;
и) **Luck** - удача;
к) **Skill** - умение пользоваться предметами (повышает вероятность их эффективного использования) ;
л) **Mes** - деньги, имеющие в наличии;
м) **HP** - энергия;
н) **TP** - мана.

4) EQUIP

Это экипировка персонажа: оружие, камни (драгоценные), броня и т.п. Нажатие функциональной кнопки на название предмета активизирует его, повторное нажатие производит обратный эффект. Если же загорелась надпись **Can't**, значит, этот персонаж данный предмет активизировать не может (либо этот предмет вообще нельзя активизировать).

5) SWITCH

Порядок воинов друг за другом при ходьбе. Выбираете имя того, кто пойдет первым, вторым, третьим и т.д., хотя это абсолютно ничего не меняет!

Монстрография. Часть 2

Название	Внешние признаки Атаки	Защита
Morte	воин с ногой	***M**
Brelops	болт	***M**
Glops	болт	**M***
Triglops	болт	***M****
Zarache	паук	***M*****
Fazrbot	«цыплята»	*M*
Splatter	робот	**M***

Hackgull	робот	*****P**
Slacher	синий мозг	*****M**
Wolfbot	суслик	******
Nova	звезда	*****
Tetris	дым	*****M**
Lashgull	робот-воин	***M**
Irisa	будда	***M**
Rosa	темны будда	***P**
Dryad	комар	**P**
Mazrbot	механический цыпленок	**M***
Viola	фиолетовый будда	********
Metestix	робот	*****P*****
Killer	робот	******
Spimner	пельмени	*****
Secundus	дым	******
Flayl	улитка	**P*
Gnasher	утка	***
Deathfly	заводная муха	**********
Samuray	самурай	**********
Nereid	маленькая фея	****
Bushi	лысый воин с мечом	***
Sylph	самурай	***
Emir	лысый воин с мечом	****M*
Amazon	воин с саблей	****
Primus	дым	**
Squackbot	цыпленок-робот	******
Titan	статуя с рогом	***
Banshel	ведьма	****M**
Trogess	ведьма	******

Прохождение

Сценарии в Phantasy Star III неделимы, но для простоты объяснения их можно разбить на миссии. Обращайтесь к прилагаемым картам, если что-то будет непонятно.

СЦЕНАРИЙ 1. УНИЧТОЖЕНИЕ КОРОЛЯ CESIL'a

МИССИЯ 1. Поиски **MIEU**. Игра начинается в **LANDAN**'е, городе вашего отца. Вы - принц **RHYS**. Вам предстоит жениться на принцессе **MAIA**. К сожалению, денег у вас нет, поэтому заходить в какие-либо здания бесполезно. Можете поговорить с жителями, но это не обязательно - ничего особо важного они вам не скажут. Выйти из города вы тоже не сможете, так как в воротах на юге города будет стоять девушка, которая скажет, что сначала свадьба, а потом уже все остальное. Так что путь у вас один - в замок, в свои апартаменты. Стража вам скажет, что принцесса **MAIA** ждет вас там и никуда больше не пропустит. Идите в верхнюю левую из доступных вам четырех комнат: там вас будет ждать **MAIA**. Как только вы войдете в комнату, начнется заставка, в которой будет показано, как вы и **MAIA** идете к королю, он вас благословляет, но только начинается церемония бракосочетания, как вдруг прилетает дракон, хватает принцессу и уносит с собой, сказав, что людям **ORAKIO** она никогда не достанется. Принц в бешенстве и отчаянии бегает туда-сюда,

выкрикивает угрозы и собирает войско. Однако король прерывает все его приготовления и приказывает отвезти вас в тюрьму, чтобы вы там «протрезвели». Вас уводят и помещают в тюрьму в подземелье замка. Тут вы начинаете действовать. В комнате стоят три сундука. В левом лежит нож, в правом - карта, в среднем - 300 монет. Когда все возьмете (и только тогда), идите к двери. За ней вы будете ждать **LENA**, которая откроет вам дверь и проводит из тюрьмы. Вы оказываетесь в городе. Игра начинается.

У вас теперь есть деньги. Накупите себе нормального оружия, не покупая брони (экономьте деньги), купите также травы и выходите из города. Теперь вам нужно идти в третий город, который находится на острове, через мост. По дороге на вас будут нападать всякие пародии на монстров. Пройдя в город, идите в самый верх города и поговорите на площади с человеком наверху. Он вам скажет, что видел девушку у озера на северо-востоке . Идите туда (см. карту) ; у озера будет стоять **Mieu**. Поговорите с ней, и она присоединится к вашим силам.

МИССИЯ 2. Взять **Сапфир**. Вместе с **Mieu** вернитесь в город, купите ей второй **Claw** (чтобы она ударяла два раза) и идите во второй город, что на берегу озера, с кораблем. Там вам нужно поговорить с человеком у правого верхнего фонтана. Он вам разрешит взять свой корабль, на котором вы и попадете туда, где по преданию, находится пещера с легендарным Сапфиром, открывающим ворота в другой мир. Идите к кораблю и садитесь в него. Высадясь на берег, идите в пещеру (см. карту). В пещере возьмите **Сапфир**, поговорив с **Lyle`м**, и быстро-быстро сматывайте удочки в город, где и запишитесь.

МИССИЯ 3. Уничтожить зимний холод. Взяв **Сапфир**, идите на восток, в пещеру, которая раньше была закрыта. **Сапфир** откроет вам проход туда. Из пещеры вы попадаете в проход между мирами. Идите по нему, ориентируясь по карте. Вы выйдете с другой стороны уже в другом мире,мире океанов. Он будет покрыт льдом колдовской зимы. Вам нужно отключить зиму, причем сделать это можно только повернув рубильники на машине погоды. Эта машина находится в мире пустыни, в метеорологической вышке, на первом этаже. Идите по мосту вниз, затем направо. Там вы увидите два разрушенных здания. Примерно между ними, снизу, находятся невидимые руины. Заходите в них - это ваш переход вмир пустыни (№ 3). Ориентируйтесь по карте. Перейдя в мир пустыни, идите в город. Город в этом мире всего один и находится в середине карты, как раз в устье единственной реки, которая здесь протекает. Там отдохните и идите на юго-восток, к етеорологической вышке. В самой вышке два этажа. По карте пройдите к машине погоды (на второй этаж вам пока не нужно) и задействуйте ее (кнопка А). Теперь возвращайтесь в город в центре пустыни (город киборгов). Идите налево до упора, никуда не сворачивая. Вы увидите в горах пещеру. Входите в нее; примерно посередине пещеры будет стоять киборг **Wren**. Подойдите к нему, и он присоединится к вашим силам. Как можно быстрее покиньте пещеру и добирайтесь до города, где запишитесь, подлечитесь, а уже после этого прямиком направляйтесь во второй мир. Там зимы уже не будет, а вас там будет у берега ждать корабль, готовый к отплытию. Погружайтесь на него и плывите прямым ходом в море.

МИССИЯ 4. Найти **LENA**. LENA находится в замке **Шудохана**, что на острове, куда вы и приплыли. Там находятся два города в непосредственной близости друг от друга. Нижний город совершенно бесполезен, поэтому можете сразу идти в верхний. Там запишитесь и ступайте в замок. Ворота замка будут закрыты, пройти же туда можно только через фонтан, расположенный в верхнем левом углу города. В фонтане - секретный ход.

По карте пройдите в замок. Там (тоже по карте) доберитесь до коридора непосредственно справа от LENA. Тут от вас отделится LYLE, который присоединился к вам по дороге во второй мир. Кстати, не забудьте купить ему второй **Staff** для атаки с двух рук. Идите к **LENA**. Чтобы **LENA** стала вашим

другом, вам придется сразиться один на один с **Lyle'ем**. Если вы победите, он снова станет вашим союзником, так же, как и **LENA**, которая присоединится к вам.

МИССИЯ 5. Смерть короля **Цезара**. Выйдите через черные ворота. Идите на юг, обратно в третий мир, к метеорологической вышке. Теперь вам нужно на второй этаж, где вы найдете машину планет. Включите ее, планеты передвинутся. Идите обратно во второй мир к месту, где к вам присоединилась **LENA**. На севере острова находится небольшой мыс. Подойдите к нему и откроется тайный мост через океан. Теперь идите туда, наверх, в город **Цезар**. Замок закрыт, так что попасть в него можно только через большой лабиринт. Входить надо (см. карту) в третий слева фонтан. Идите к королю и, предварительно уничтожив **Dryad'ов**, восстанавливающих его энергию, избавьте мир от его присутствия.

Сценарий 1 пройден!

СЦЕНАРИЙ 2. УНИЧТОЖЕНИЕ СИРЕНА

*Этот сценарий подходит для тех, кто женился на **MAIA**. Прошло 18 лет. У **RHYS'a** и **MAIA** появился сын - **AYN**. И вдруг приходит сообщение, что демонический киборг Siren собирает войско для уничтожения людей и становления царства киборгов. С вами идут двое верных друзей - **MAIU** и **WREN**. Выходите из замка и идите на юг, в замок LYLE`я. Он вам побольше расскажет о SIREN`е и скажет, что находится на грани отчаяния. Идите в город киборгов и расспросите там всех.*

МИССИЯ 1. Навестить семью. Идите в пещеру, где вас раньше ждал **WREN**, там теперь находятся ваши семьи, покинувшие свои замки, спасаясь от киборгов. Поговорите там со всеми. **LYLE** вам скажет, что у него осталась дочь, **THEA,** и просит вас ее спасти, дав предварительно **Dragon Terar**. Этот камень способен отпереть пещеру в мир мудрецов, шестой мир.

МИССИЯ 2. Найти **THEA**. Выйдя из пещеры, идите через полуострова в город на севере мира (всего тут два города, не ошибетесь). Там вам нужно поговорить со стариком в верхней левой части площади. Он вам скажет, что он вор и открыл двери в замок южного города, но сам туда не заходил. Идите в тот замок и спускайтесь в подземелье, где находится в заточении **THEA**. Вызволяйте ее оттуда (в соответствии с картой) и идите обратно в пещеру к **LYLE**. Там вас встретят как героев, а **LYLE** скажет, что **Twins Ruby** открывает какой-то забытый путь. Он на самом деле открывает путь в первый мир - единственный путь попасть во второй мир (пока что). В **Landan'e** спускайтесь в подземелье через лабораторию. В подземелье будет стоять Sari, которая захочет проверить, хороши ли вы для боя и будет с вами драться. Сама она это делать умеет плохо, поэтому победите ее и возьмите как друга. У **SARI** имеется нужный вам **Power Topaz**.

МИССИЯ 3. Найти и уничтожить **Siren`a**. Идите в шестой мир и на полуострове в северной части карты увидите дракона. Он перенесет вас на остров **Толно**, превратится в **LYLE`я** и исчезнет (умрет). Идите в **Теллу**; поговорите с человеком в правой части города. По карте проберитесь к шаттлу и отправляйтесь на Луну. Там, ориентируясь по карте, найдите **SIREN`a** и уничтожьте его.

Сценарий 2 пройден!

СЦЕНАРИЙ 3. ДЕМОН ЛУНЫ

*Этот сценарий для тех, кто женился на **LENA**. Прошло 18 лет, вы - их сын **NIEL**, а родина **LENA`ы** в опасности - вернулся демон **LUNE** со своей сестрой **ALAIR**.*

МИССИЯ 1. Найти **SVEN.** Идите в Пустыню с **WREN**'ом и **MIEU**. Пещера, открываемая **Twins Ruby**, находится там. Идите туда (см. карту), возьмите трансформацию для **WREN**'а в субмарину самого **SVEN'a** (сына **LYLE** и **MAIA**) и поругайтесь с демоном **LUNE. SVEN** извинится и пойдет за вами.

МИССИЯ 2. Найти **LAYA`ю**. **LAYA** - младшая сестра черной ведьмы, которую уничтожил **ORAKIO** 1000 лет назад. **LAYA** обитает в подземном мире, под миром пустыни. Вход туда - река у города киборгов. **WREN**трансформируется в субмарину и поплывет вниз, вподземный мир. Там, в храме, вы найдете **LAYA`ю**, которая захочет узнать, что же произошло 1000 лет назад.

МИССИЯ 3. Найти **ALAIR**. **ALAIR**находится в заточении в северном городе ледяного мира. Освободите ее, пройдя в лабиринт, и она вам скажет, что **LUNE**, ее брат, совсем потерял рассудок и его надо остановить. Идите вмир искривленного пространства, мир 4. Там, в городе, есть лабиринт, в конце которого вас ждет шаттл. Оттуда вы полетите на вторую Луну. По карте пройдите в лабиринт на второй Луне и уничтожьте **LUNE**.

СЦЕНАРИЙ 4. РАЗГАДКА СМЕРТИ LAYAИ

*Этот сценарий подходит вам, если вы женились на **SARI**, **KARA**, **ALAIR**или **LAYA**- безразлично. Сценарий для всех один и тот же, различны только цели и друзья. Поэтому эти четыре почти тождественных сценария описываются как один.*

МИССИЯ 1. Найти **LAYA`ю**. Вам нужно снова найти**LAYA`ю** под землей, в третьем мире. Как туда добраться, было описано в сценарии № 3. Дальше идите в ледяной мир, в **Castle of Mistoke**; там, в глубине (см. карту), лежит**Laya's Pendant**. Этот предмет нужен, чтобы проходить через храмы-телепортаторы. Затем вам нужно взять три блока трансформации для **WREN'a**. Блок трансформации в самолет находится в двух местах (в зависимости от сценариев: в пещере **SVEN 'a** или на второй Луне) ; блок трансформации в субмарину - как было описано в сценарии № 3; блок трансформации в корабль находится в летающем замке вледяном мире. Теперь вам нужно взять 5 легендарных оружий: **Laya's Bow, Orakio Sword, Siren Shot, Mies Claw, Lune's Clicker.**

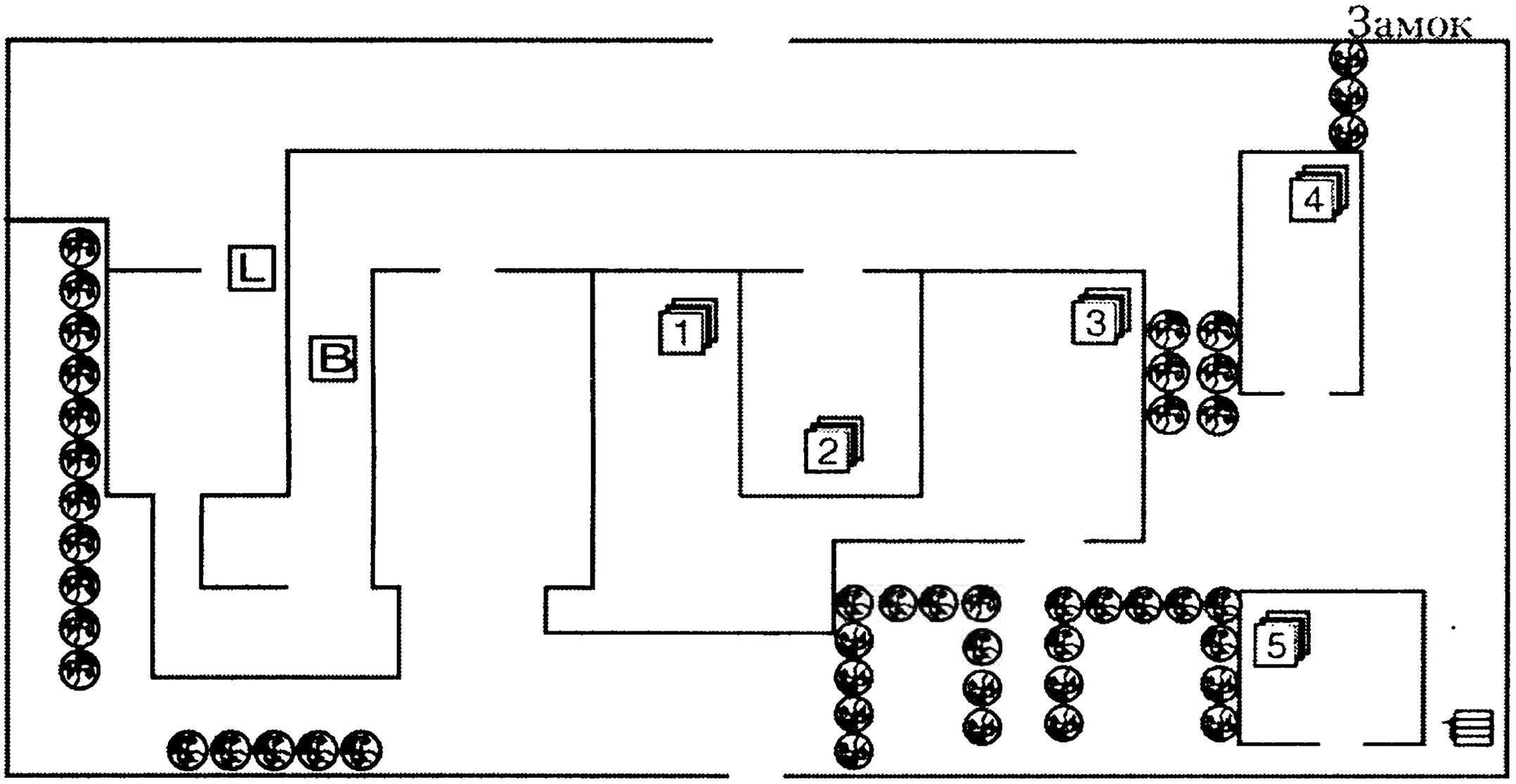
Черный меч **ORAKIO** находится в первом мире, в подводном храме.

добраться туда можно на корабле, а затем на субмарине **WREN'a**. **Siren Shot** находится вмире океанов, на острове в северо-восточной части мира. **Mies Claw** находится в третьем мире у киборга-девушки, ходящей туда-сюда к северу отгорода киборгов. Остальное легендарное оружие есть у вас изначально.

МИССИЯ 2. Оружие-легенды. Когда у вас соберется все легендарное оружие, идите на остров мудрецов, находящийся в шестом мире, где вы брали **Siren Shot**. Там, у Мудрецов, вам освятят Оружие. Теперь это будет оружие-легенды: **Nei Sword, Nei Claw, Nei Slicker, Nei Bow, Nei Shot.** Теперь летите в седьмой мир, мир смерти.

МИССИЯ 3. Последняя разборка. Быстро идите сквозь полчища врагов к **РУЛАКИРУ**, брату **ORAKIO**, и сражайтесь с ним (сначала убейте всех огоньков, окружающих босса). С ним у вас проблем не будет. За троном есть лабиринт, в конце которого в сундуке притаилась **DARK FORCE** - темная сила. Откройте этот сундук последним. У **DARK FORCE** руки восстанавливают энергию, поэтому сначала уничтожьте именно их. Каждая рука отнимает по 200 едениц энергии; когда же останется только голова, общими усилиями добейте негодяя ,- и ваш мир навсегда спасен, а ваше имя будет стоять наравне с именем рыцаря **ORAKIO**!

Схема №1



- Дерево
- Лестница в подземелье
- LYLE и Принцесса
- Воин
- Trimate
- Trimate
- Вход в замок
- Вход в подземелье

Схема №1а

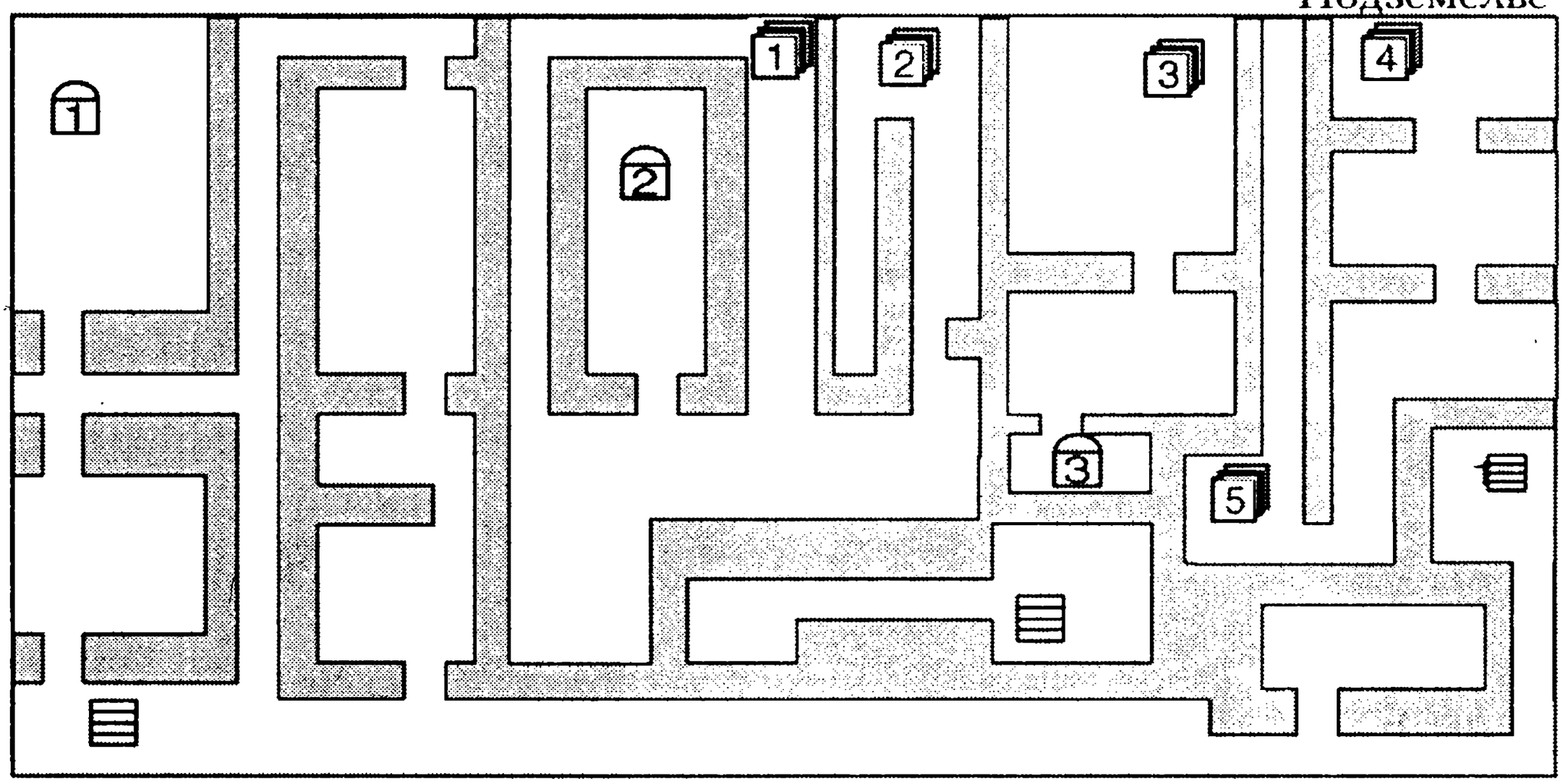
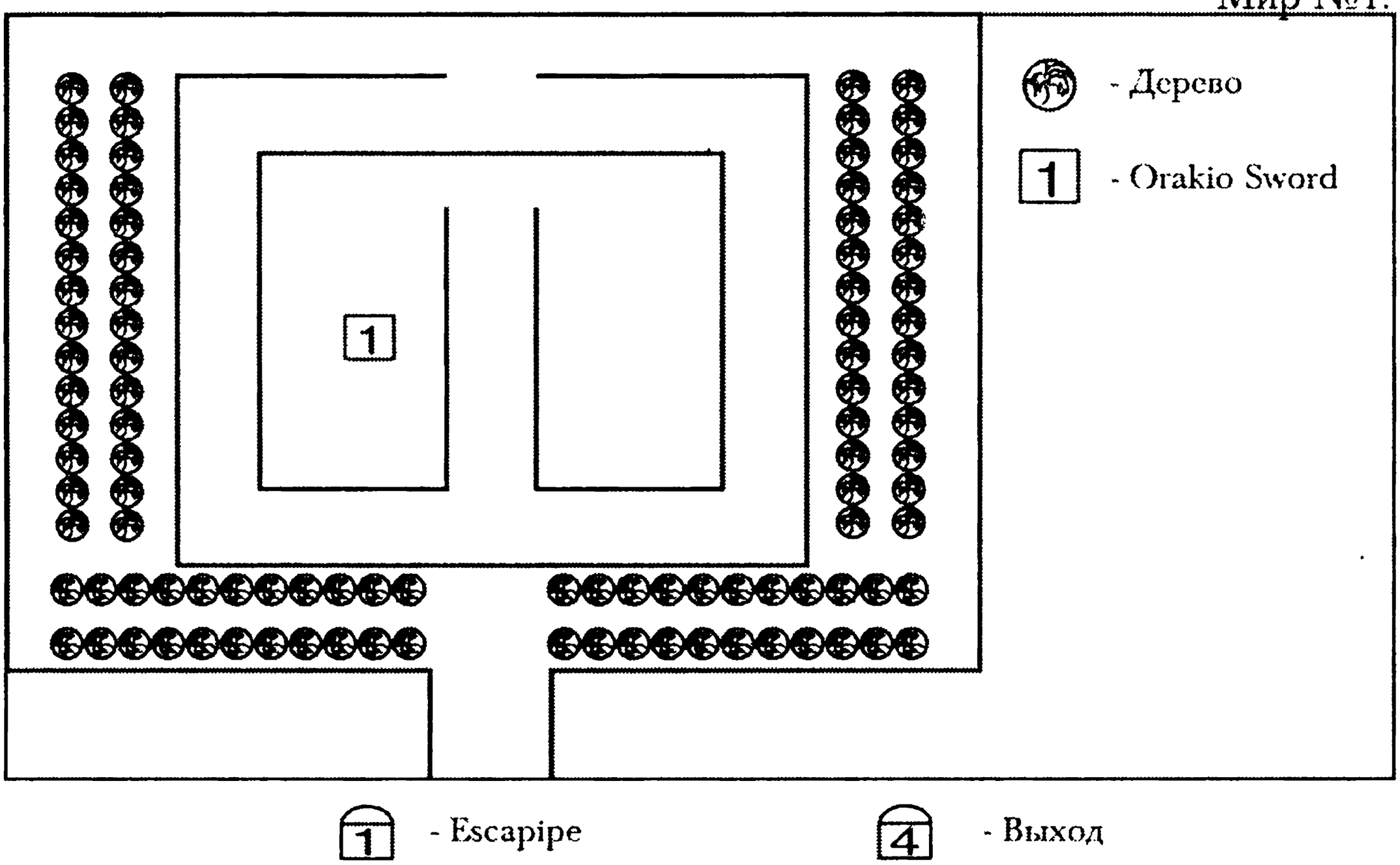


Схема №2

Мир №1.



- Дерево
- 1 - Orakio Sword
- 1 - Escapipe
- 2 - Shield
- 3 - Dimate
- 4 - Выход
- 5 - Ceram Shield
- Вход в пещеру

Схема №3

Мир №1.Пещера №1.

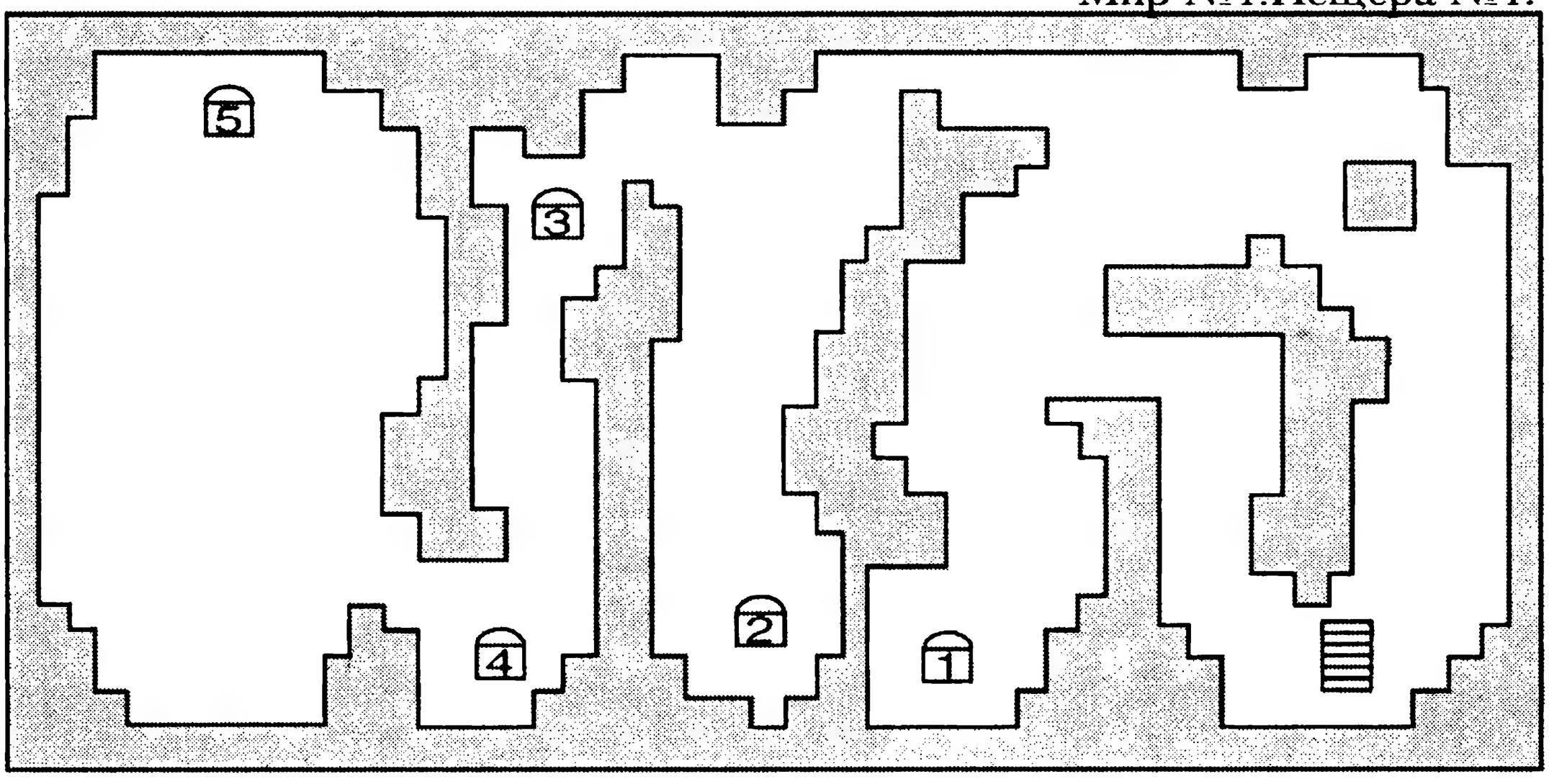
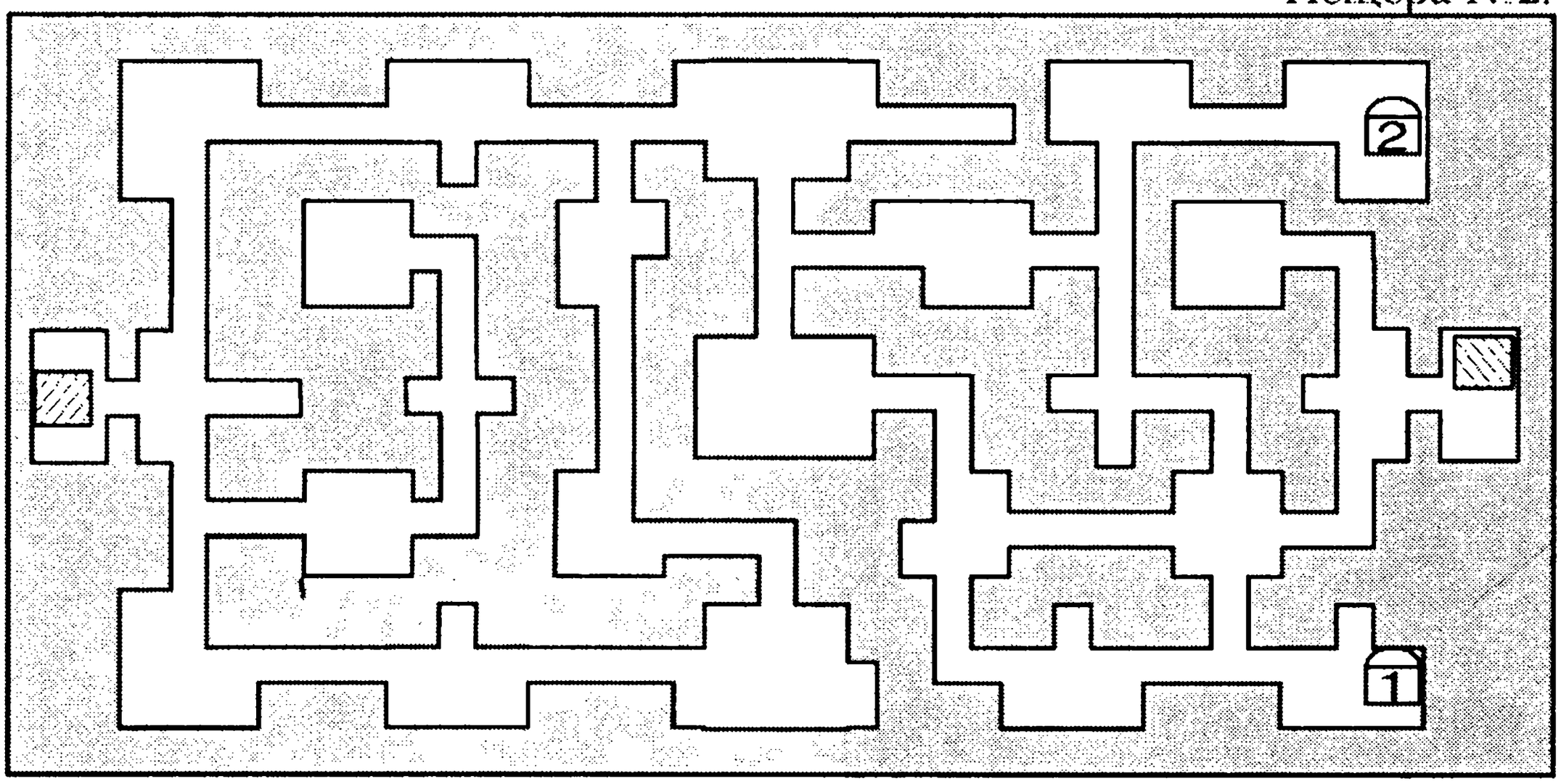


Схема №4

Переход из мира №1 в мир №2 (Supphire). Пещера №2.



1 - Monomate

2 - Antidote

Вход

Выход

3 - Dimate

4 - Dimate

Схема №5

Руины. Переход из мира №2 в мир №3.

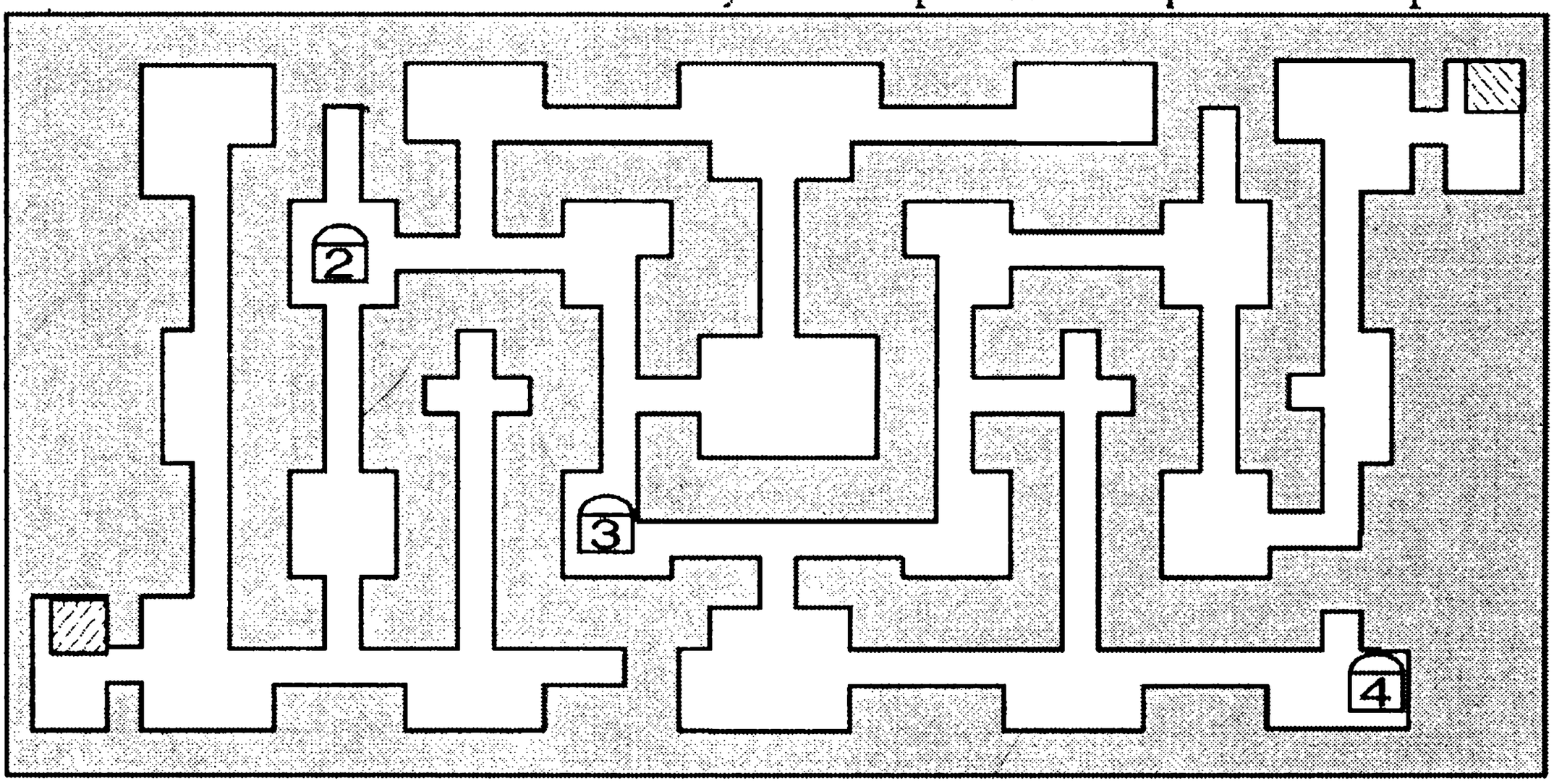
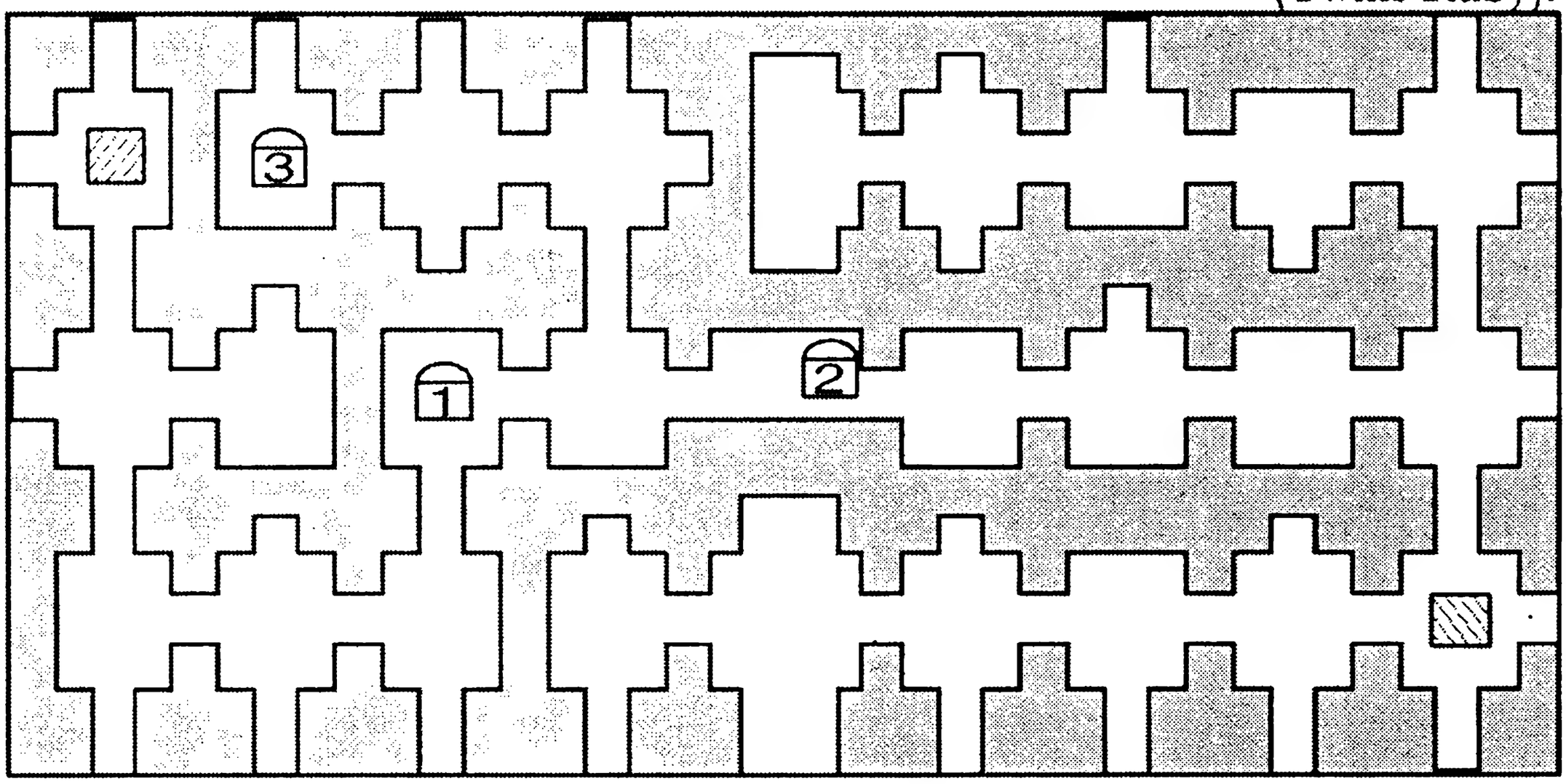


Схема №6

Переход в мир №3 из мира №1.
(Twins Ruby).



1 - Force CLW

2 - Force SWD

3 - Force KNF

- Вход

- Выход

- Лестница с первого этажа на второй

4 - Сундук

Схема №7

Мир №3. Башня. 2 этаж.

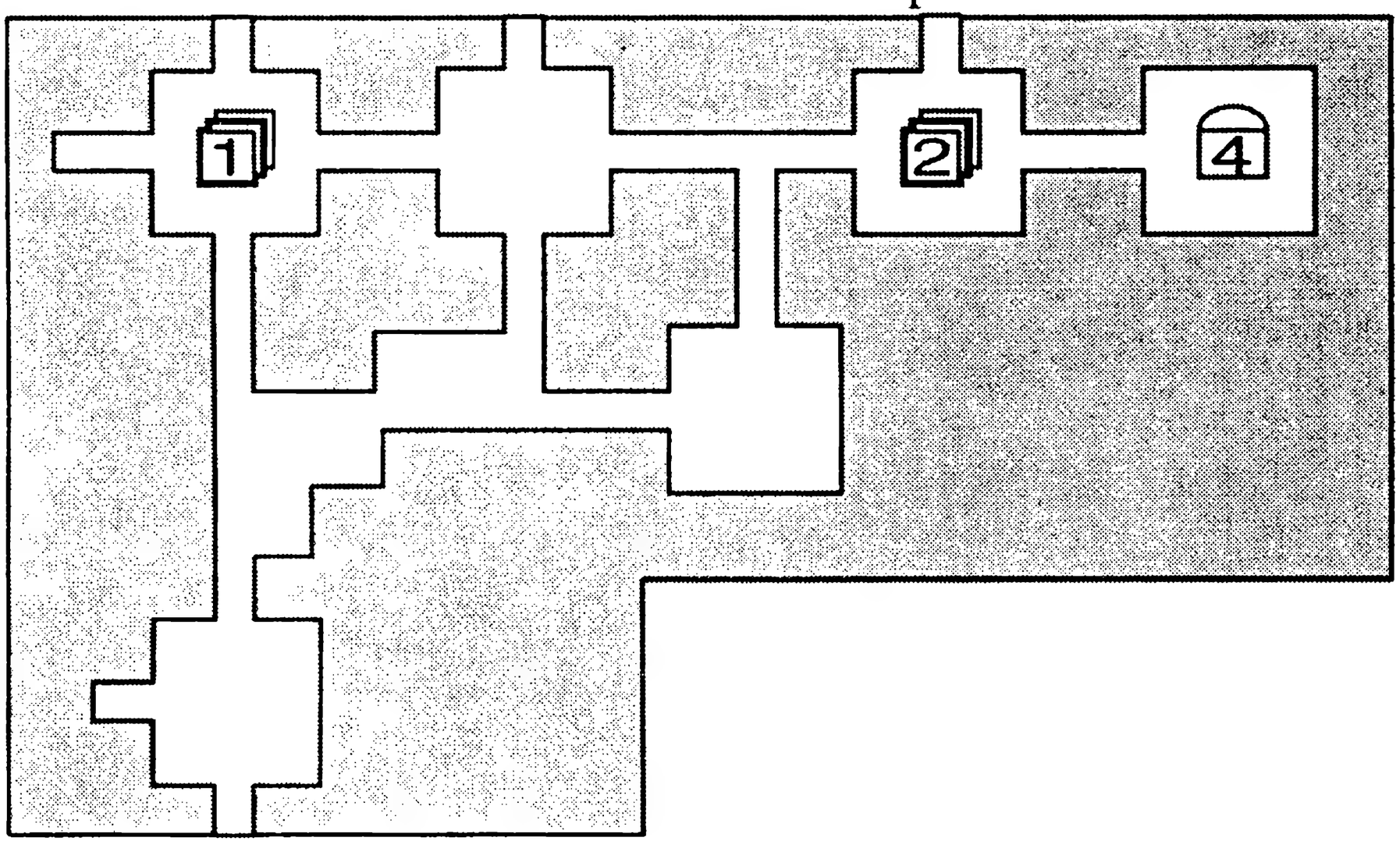
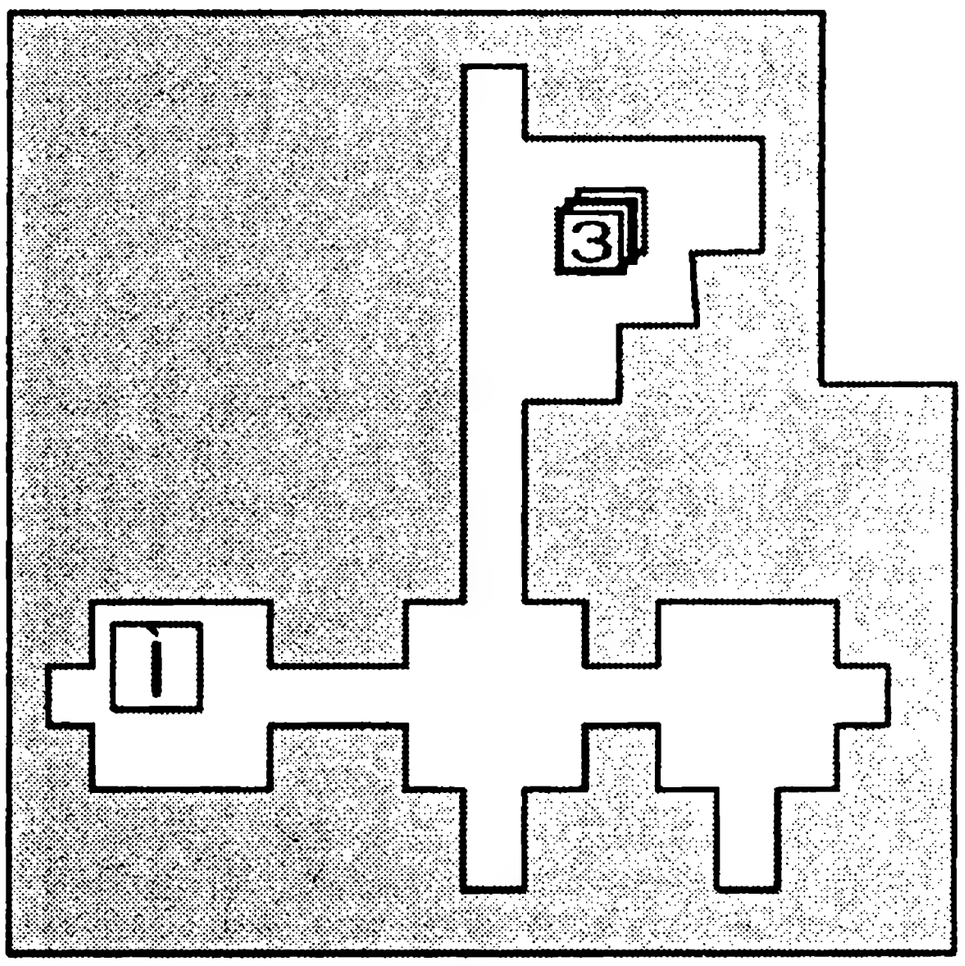
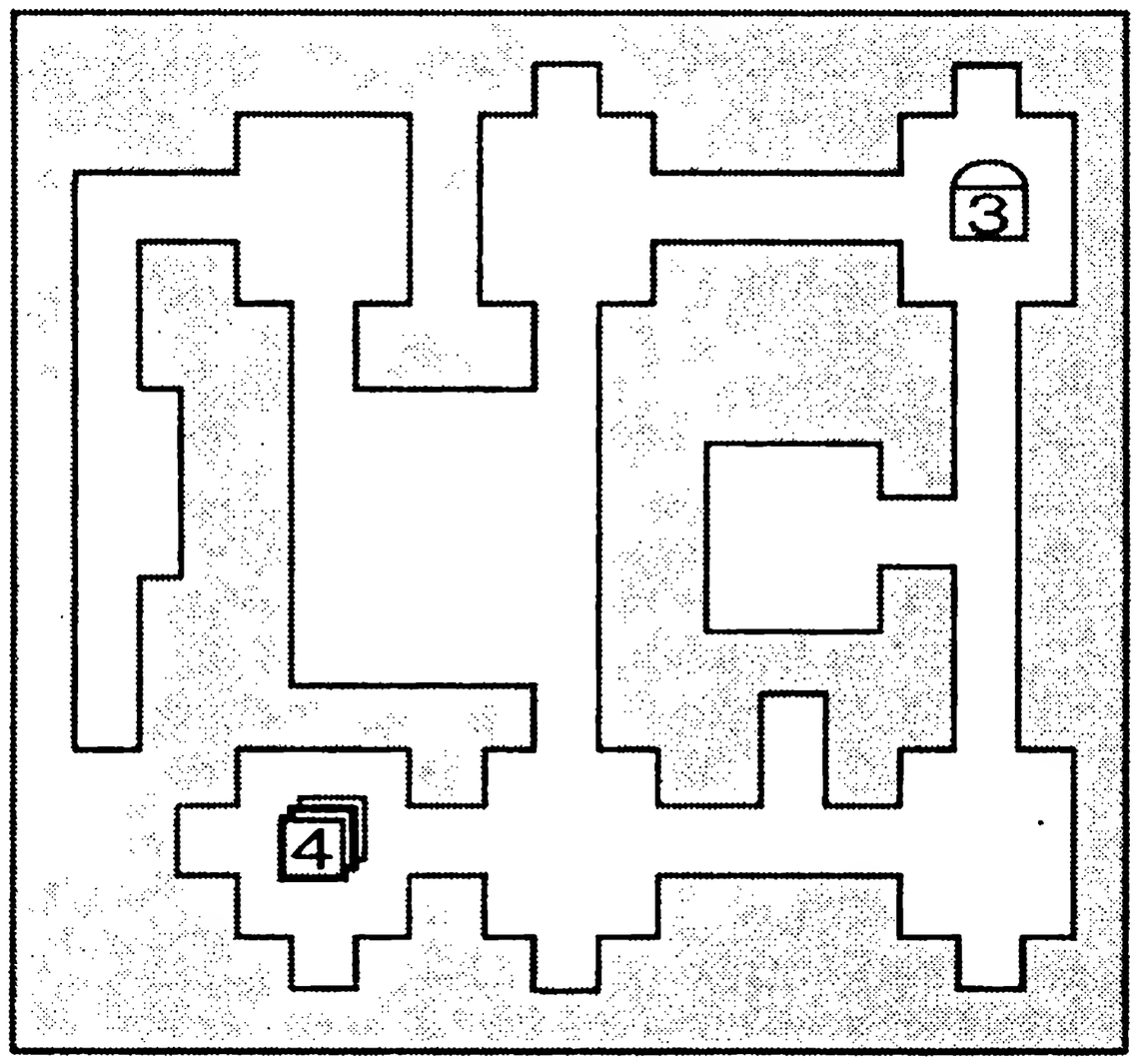


Схема №8

Мир №3. Башня.
2 этаж.





1 - Monomate

2 - Antidote

3 - Antidote

L - LYLE (Join to you)

W - Машина

- Лестницы

Схема №8а

Мир №3. Башня. 1 этаж.

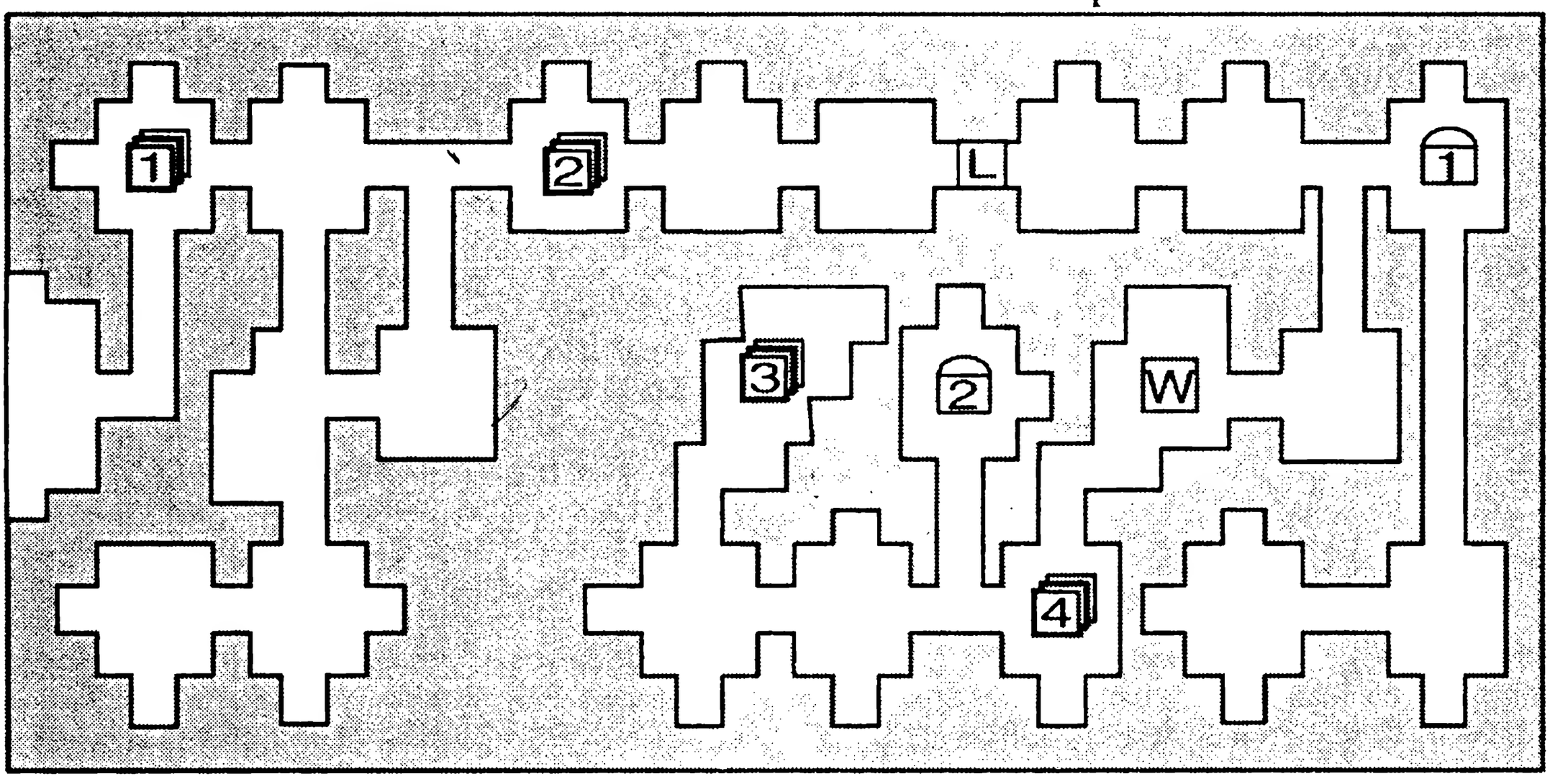
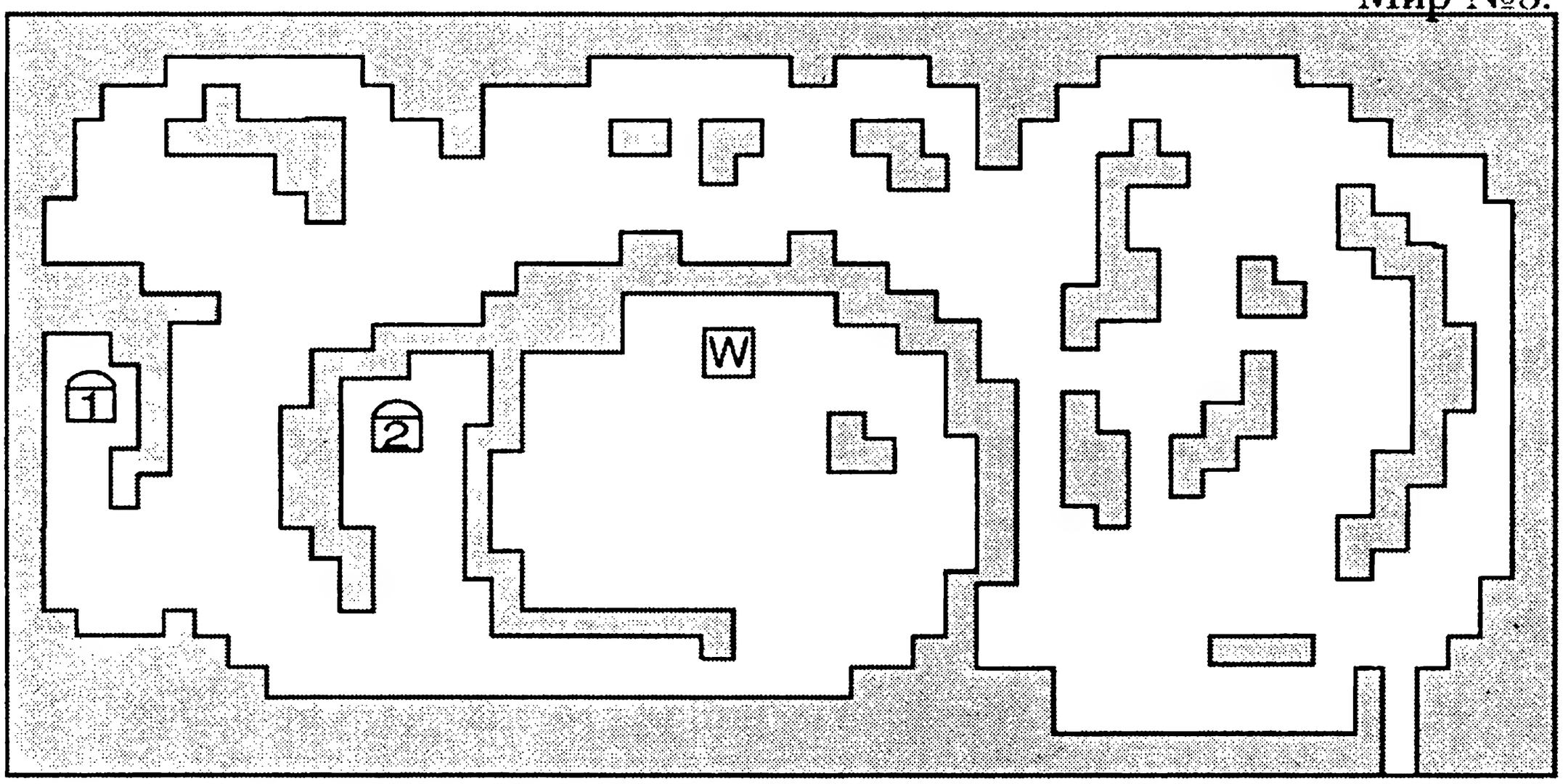


Схема №9

Мир №3.



1 - Dimate

2 - Escapipe

W - WREN (join to you)

- Вход

- Выход

3 - Ceram Shield

4 - Laser Shot

5 - Ceram Ribbon

Схема №10

Переход из мира №1 в мир №4.

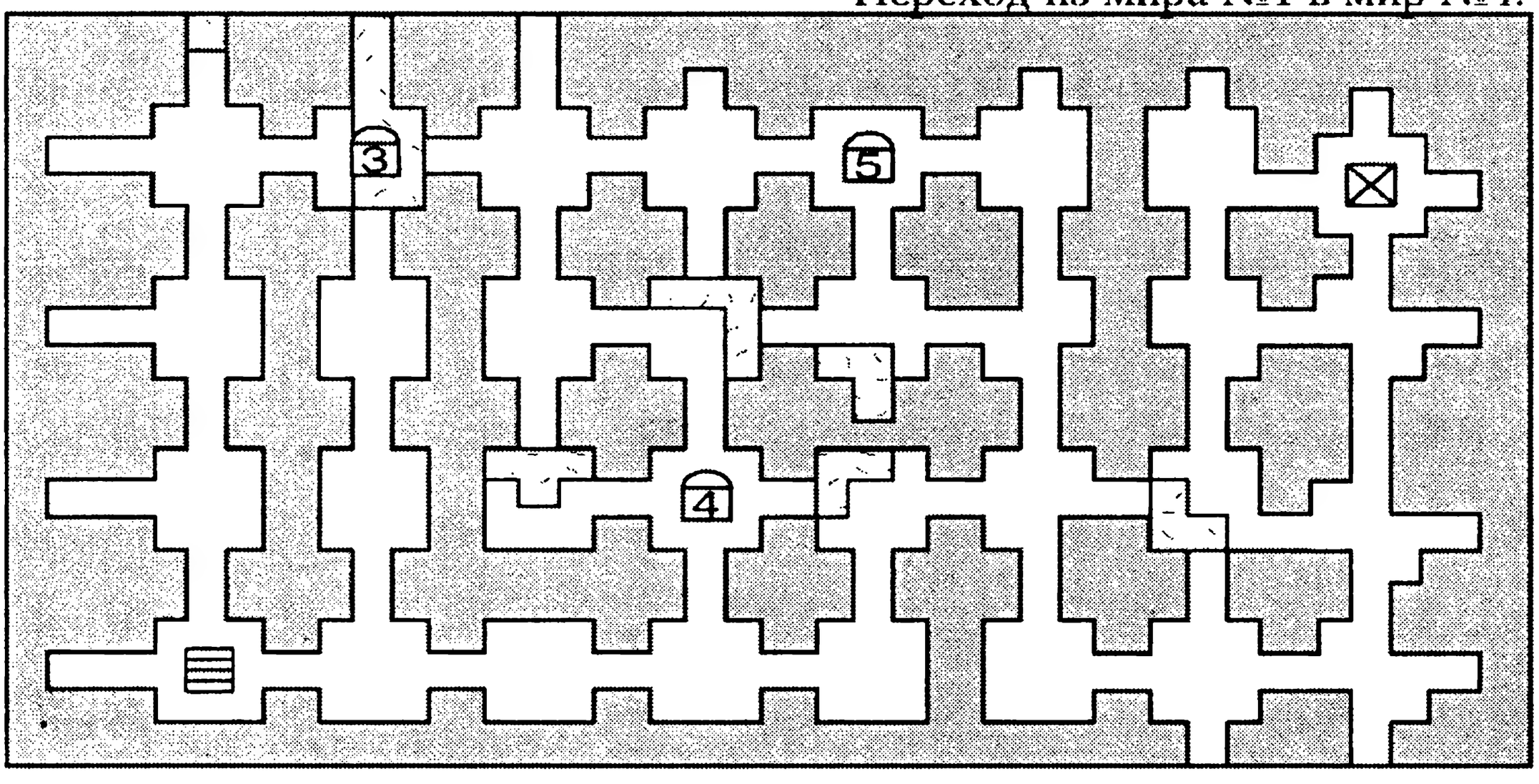
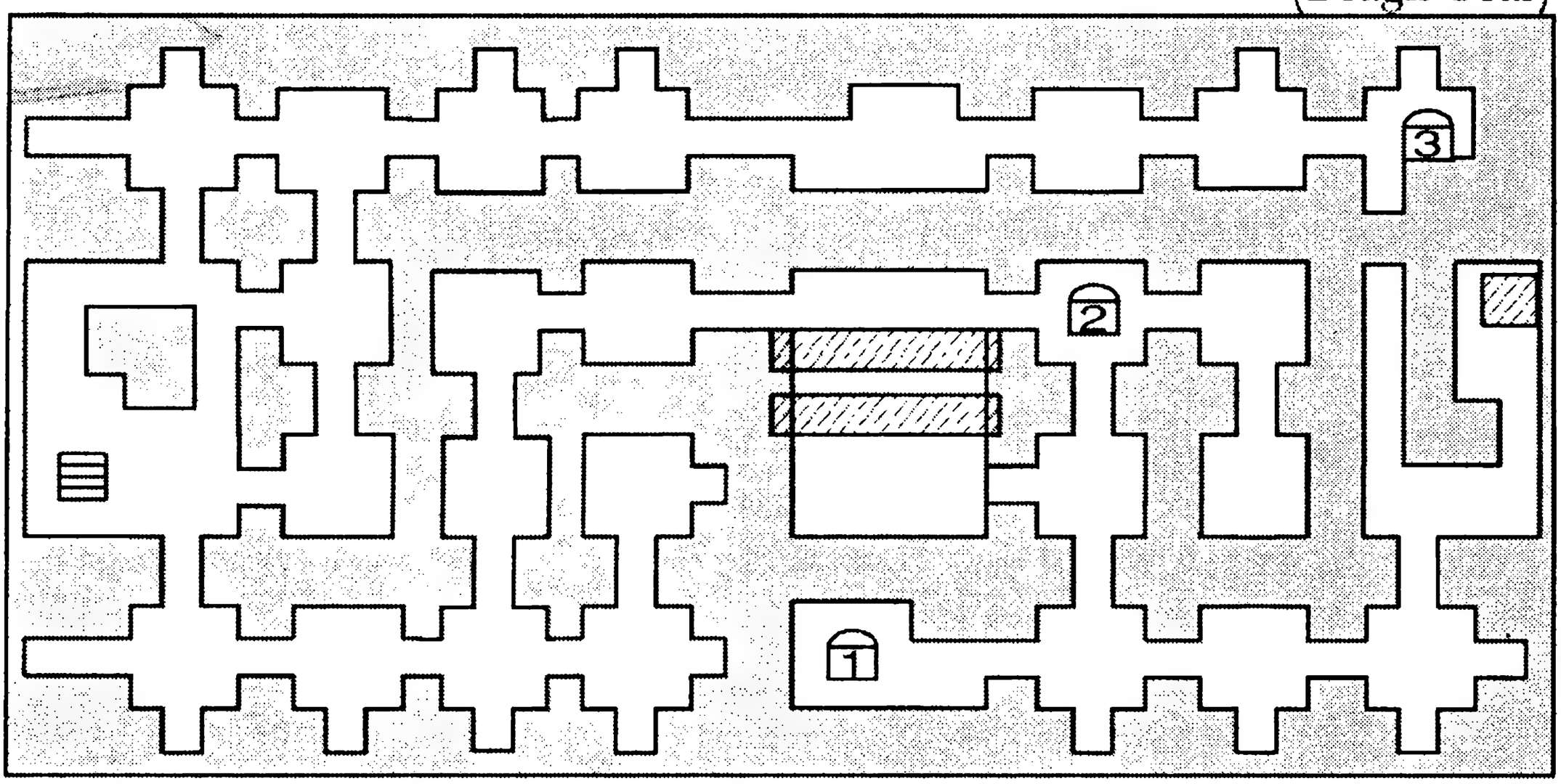


Схема №11

Переход из Мира №3 в Мир №6.
(Dragn Tear)



- Вход
- Дерево
- 1 - Ceram Helm
- Взлетно-посадочная полоса
- 2 - Laser Shot
- Лестница
- 3 - Force Ribn
- Выход

Схема №12

Мир №5. Летающий замок.

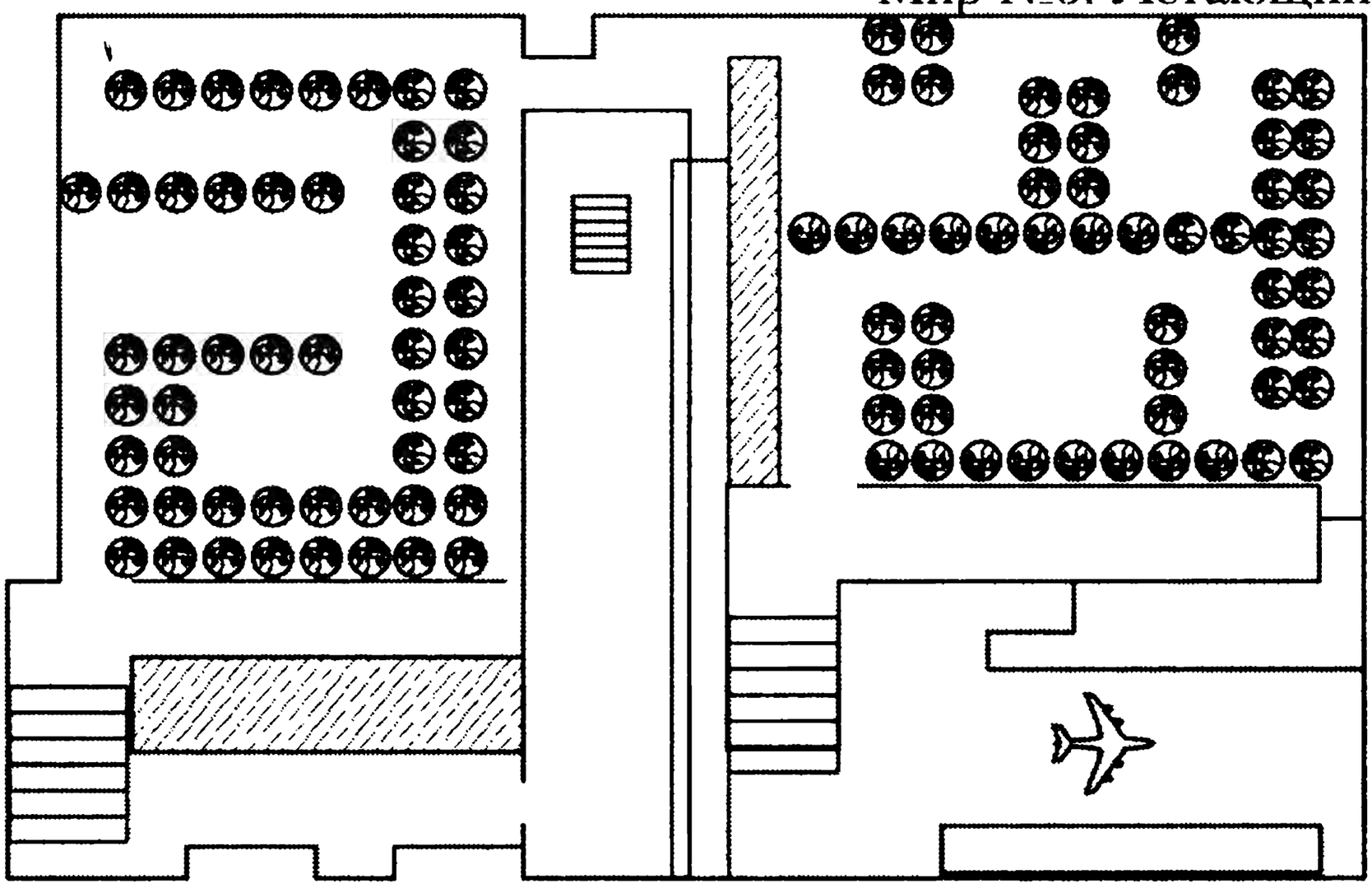
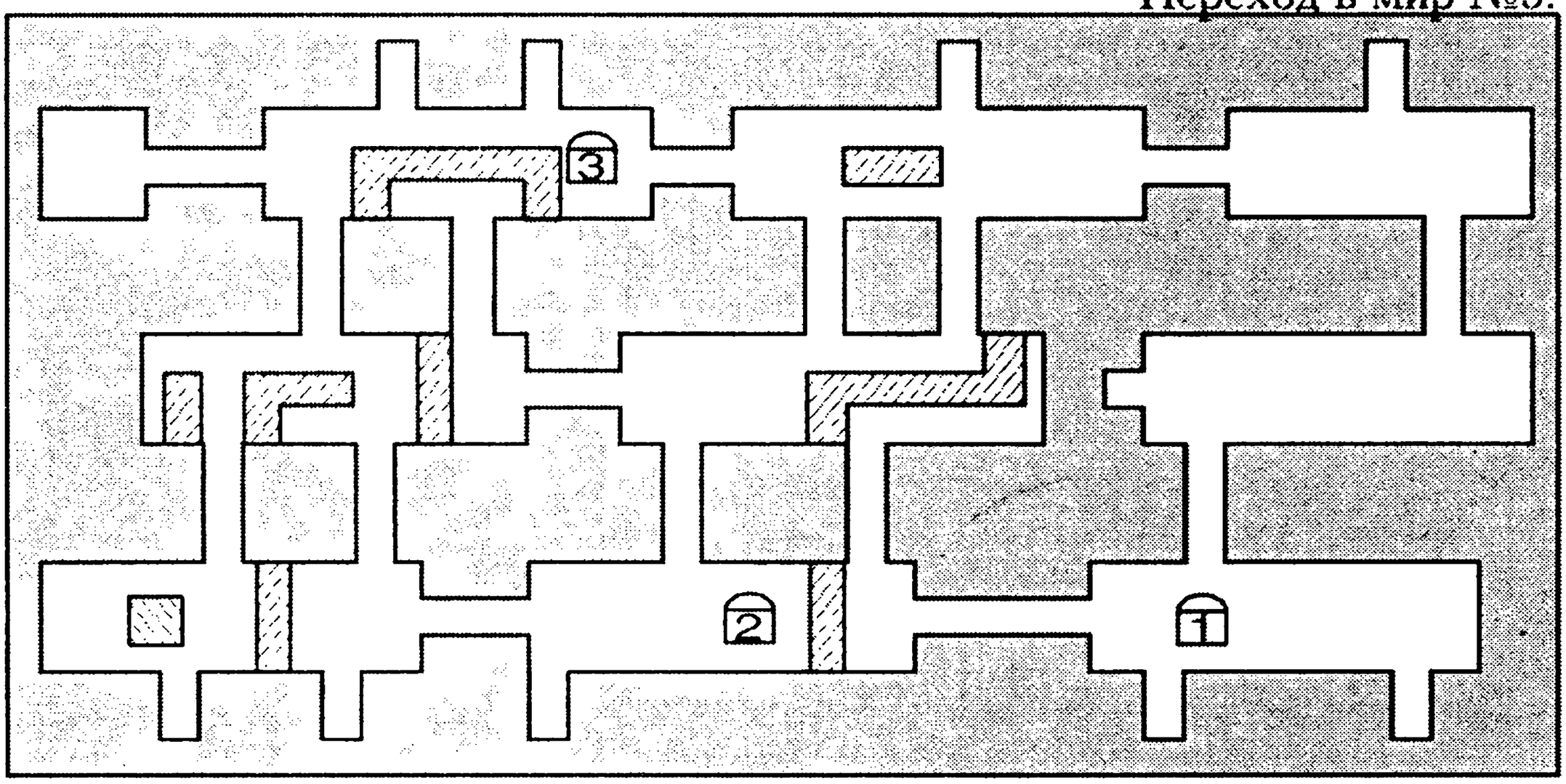


Схема №13

Переход в мир №5.



1 - Laser Knf

2 - Ceram Crwn

3 - Ceram Bow

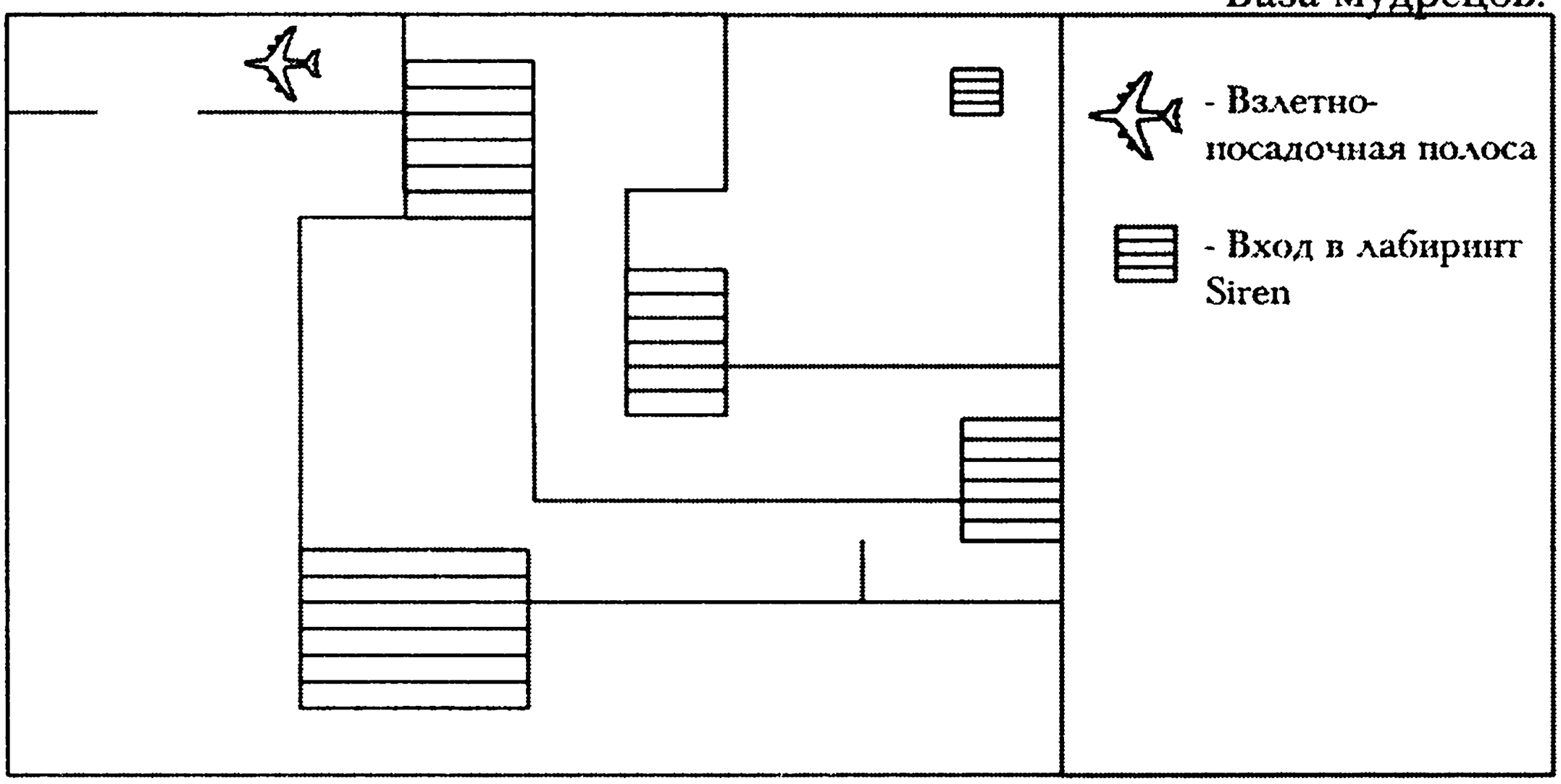
- Вход

- Выход

- Препятствие

Схема №14а

База мудрецов.

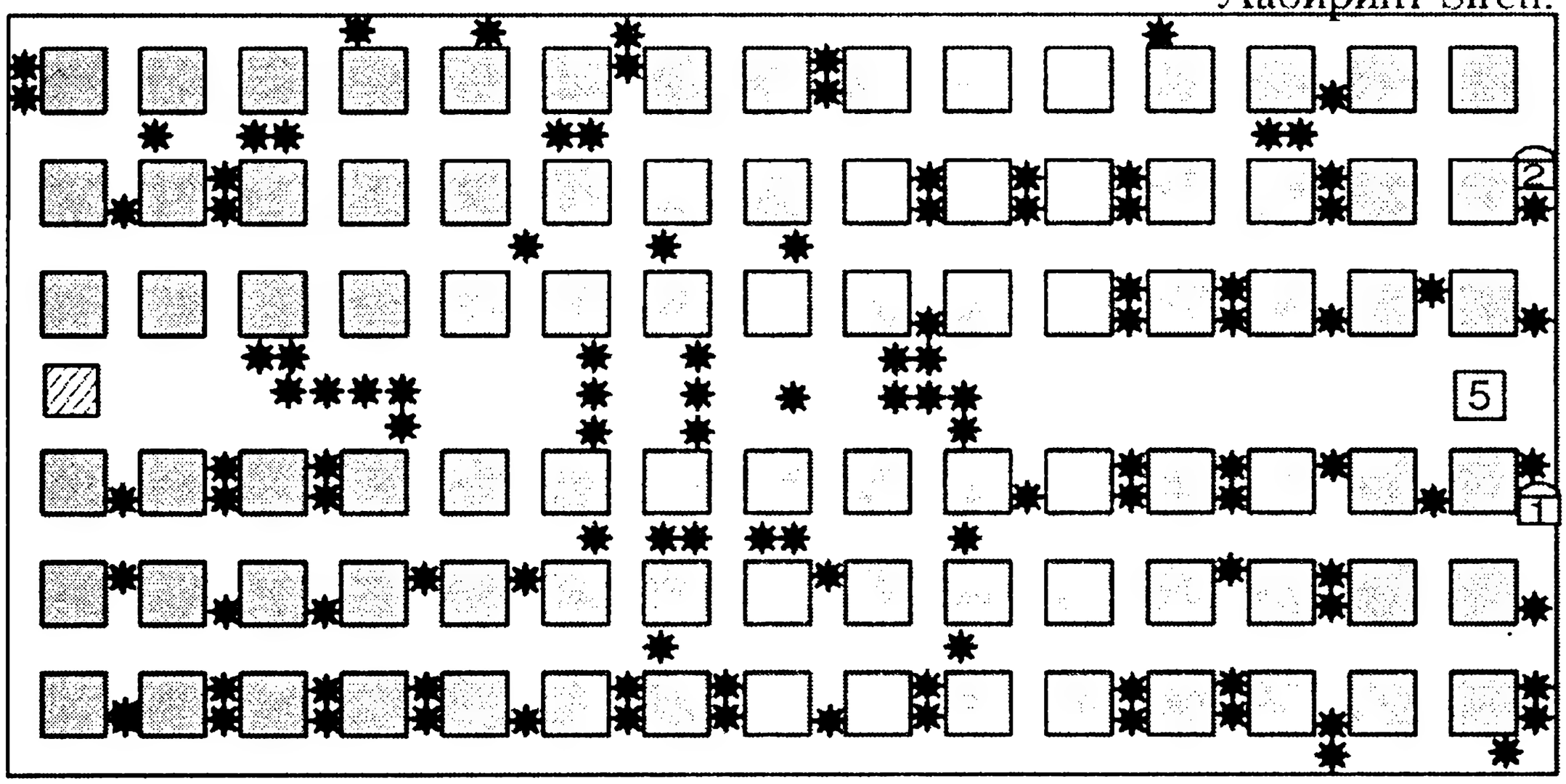


- Взлетно-посадочная полоса

- Вход в лабиринт Siren

Схема №14 6

Лабиринг Siren.



- Выход
- Разбитое стекло
- Antidote
- Force Boot
- Вход
- THEA
- Force Band
- Trimate
- Siren
- Monomate

Схема №15

Мир №6. Подземелье (THEA (Join To you)).

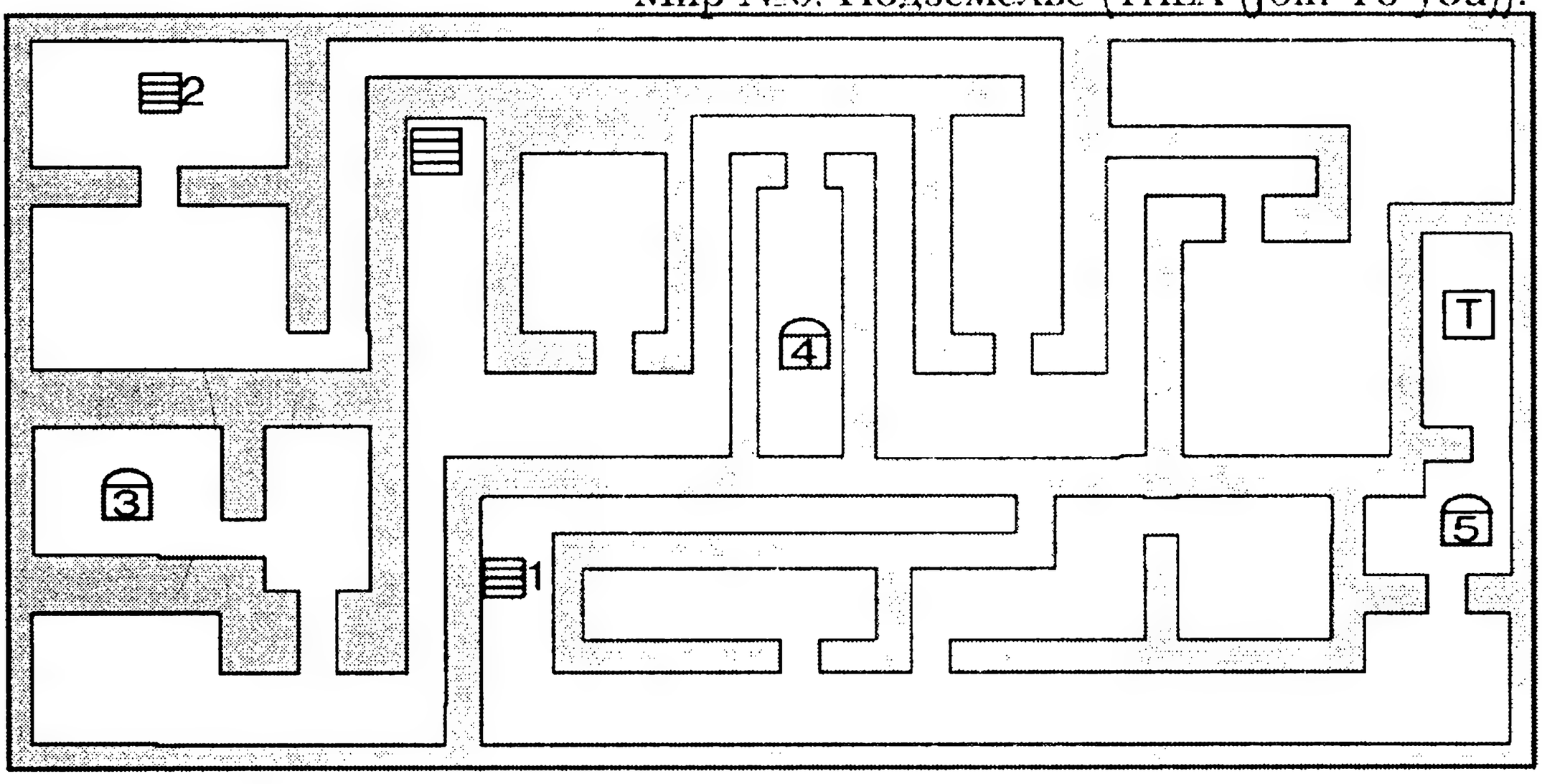
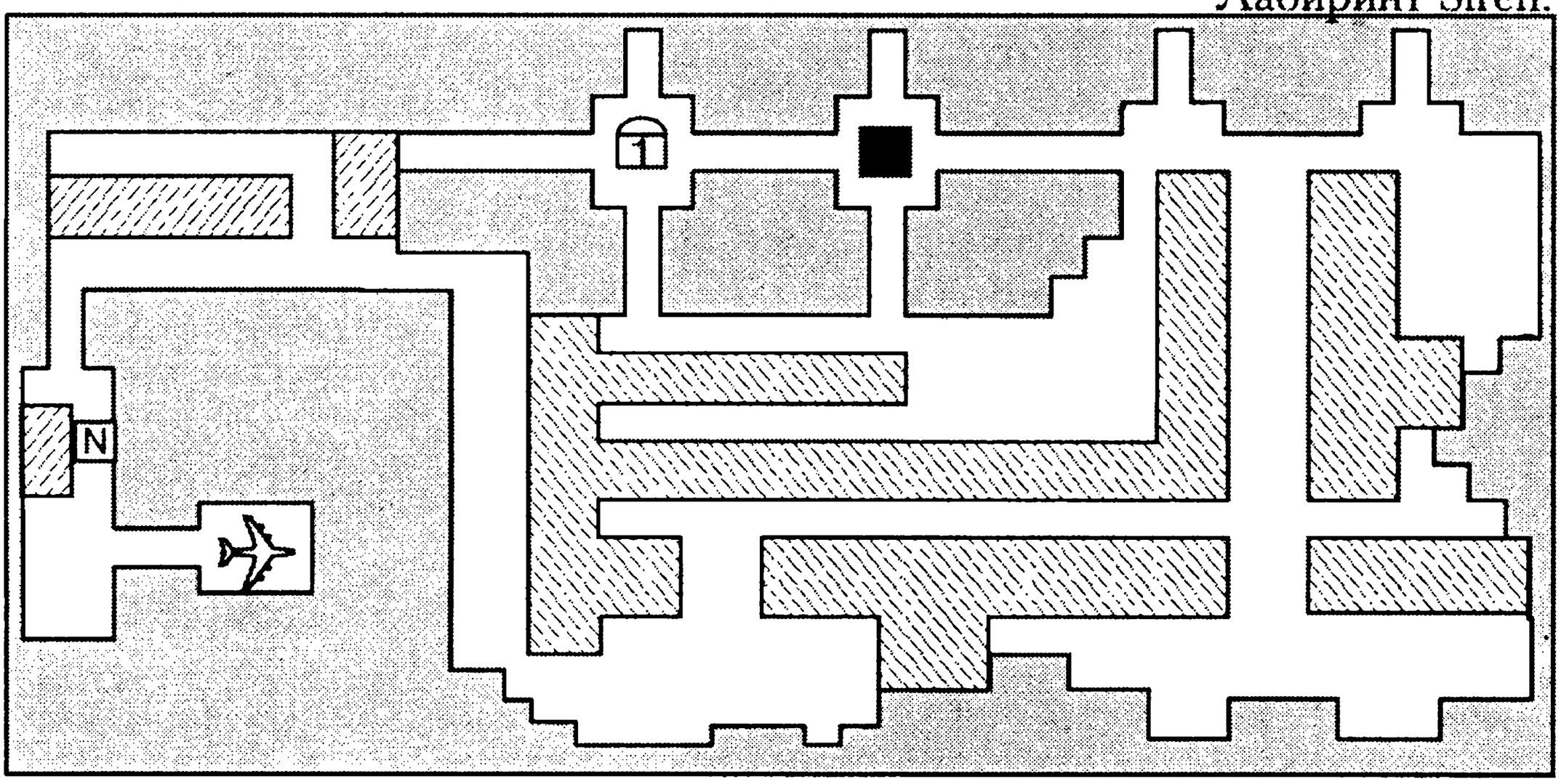


Схема №16

Лабиринт Siren.



N - Старец

1 - Trimate

2 - Antidote

3 - LAYA's PENDANT

- Лестница

- Вход

- Взлетно-посадочная полоса

Схема №17

Подземелье Лайи.

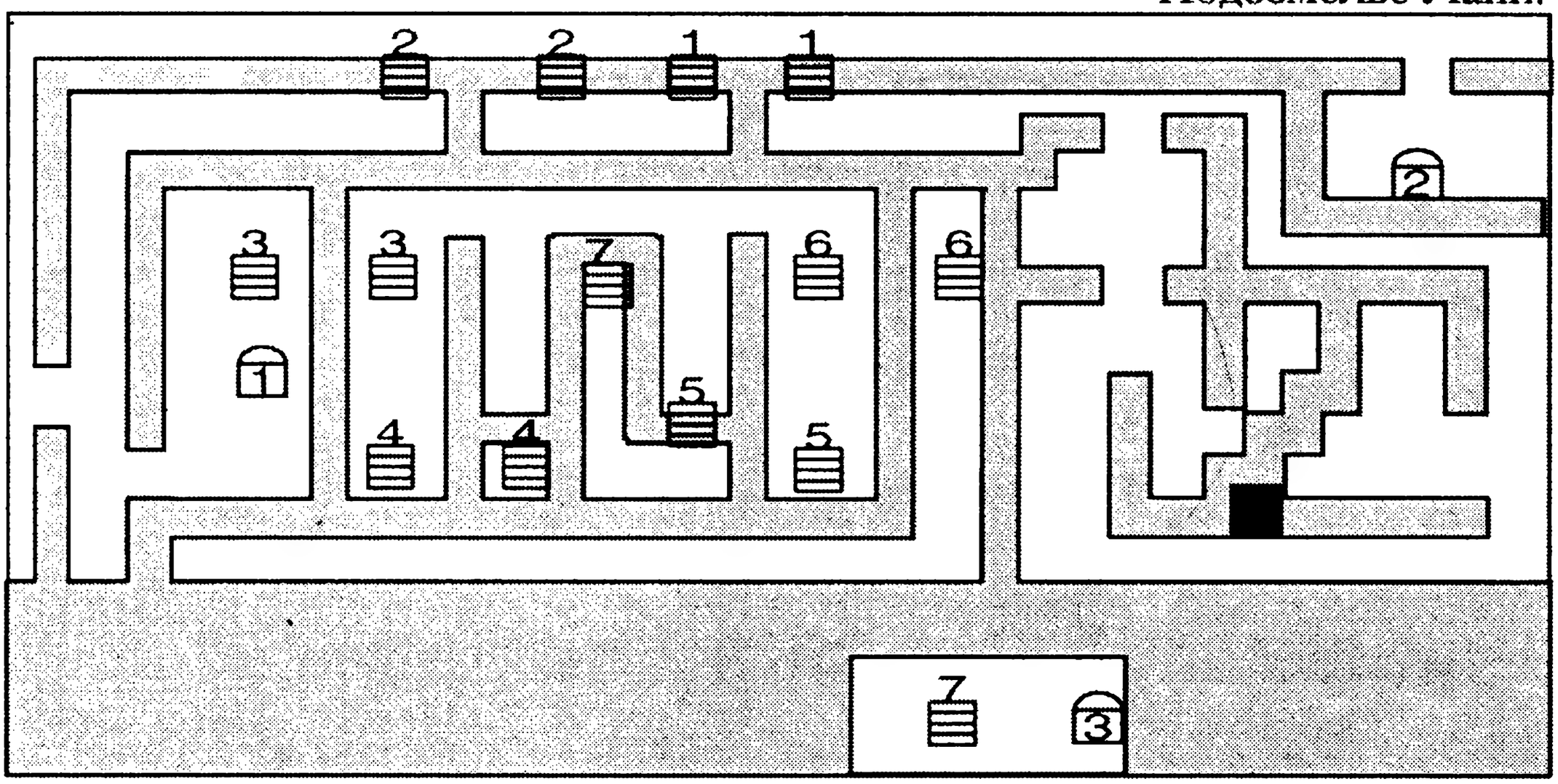
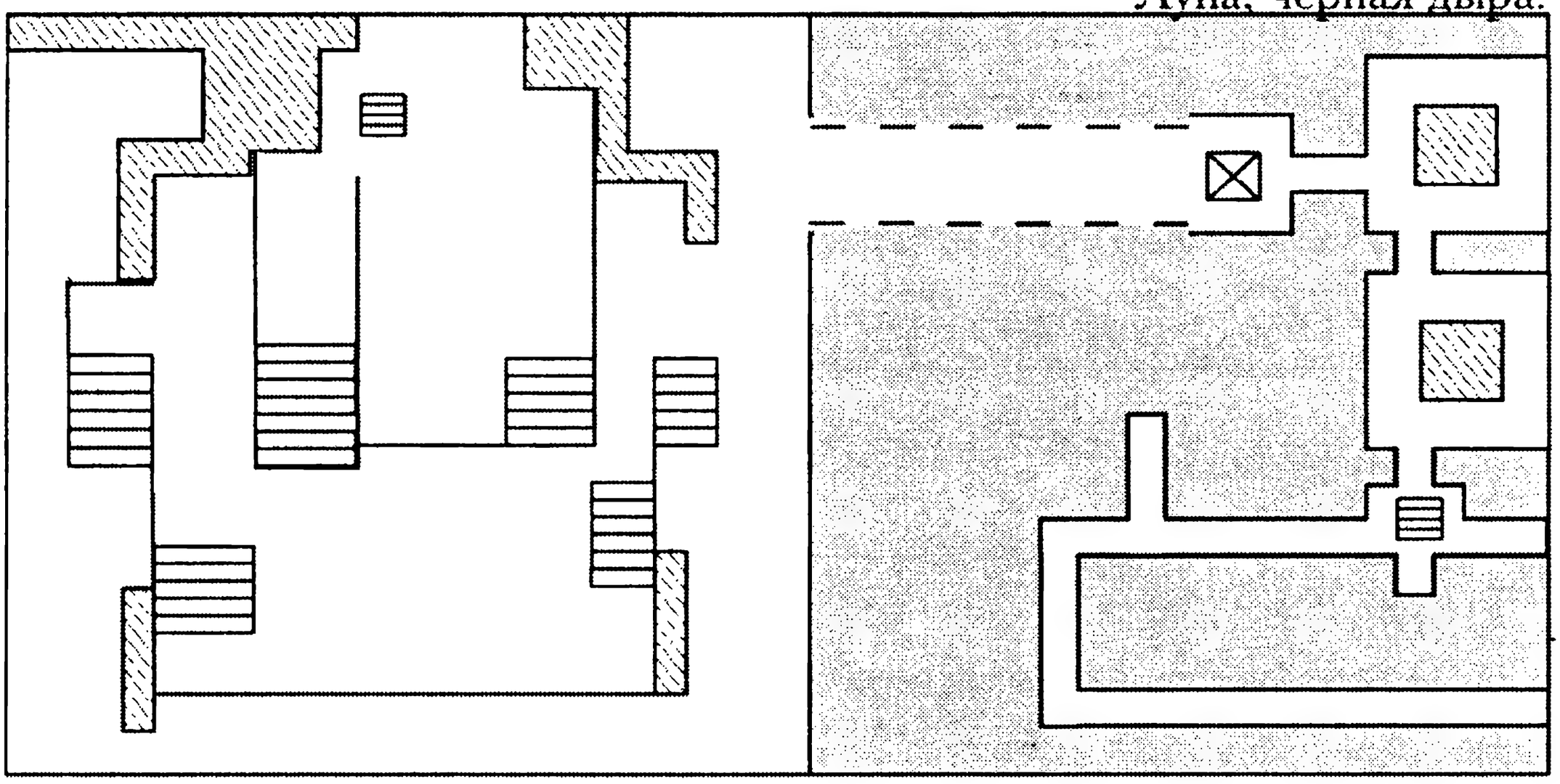


Схема №18

Луна, чёрная дыра.



1 - Monomate

- Лестница

- Шатл

- Дерево

- Вход

- Взлетно-посадочная полоса

2 - Rulakir

Схема №19

Воздушный замок 2 (МИР №7).

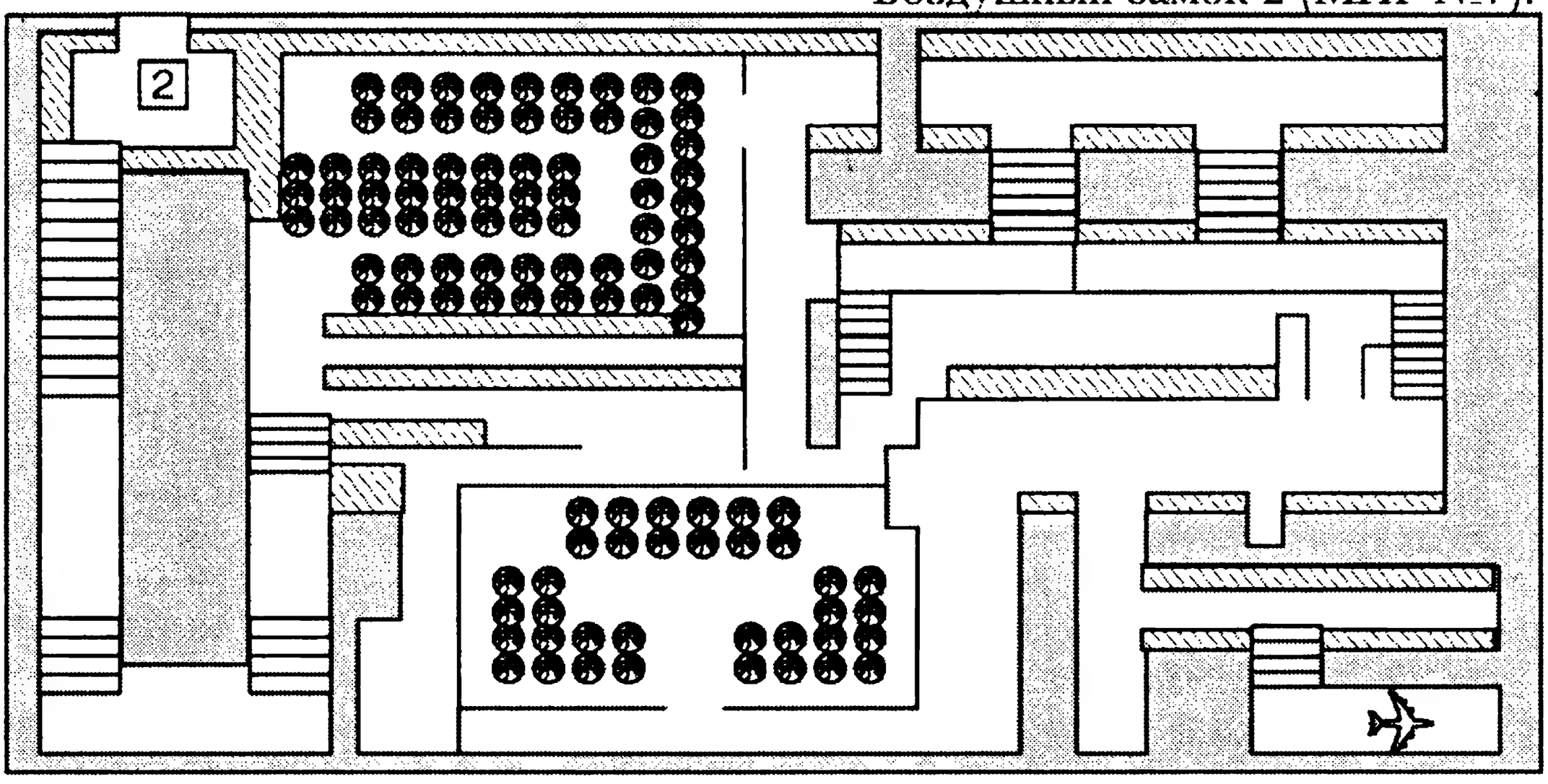
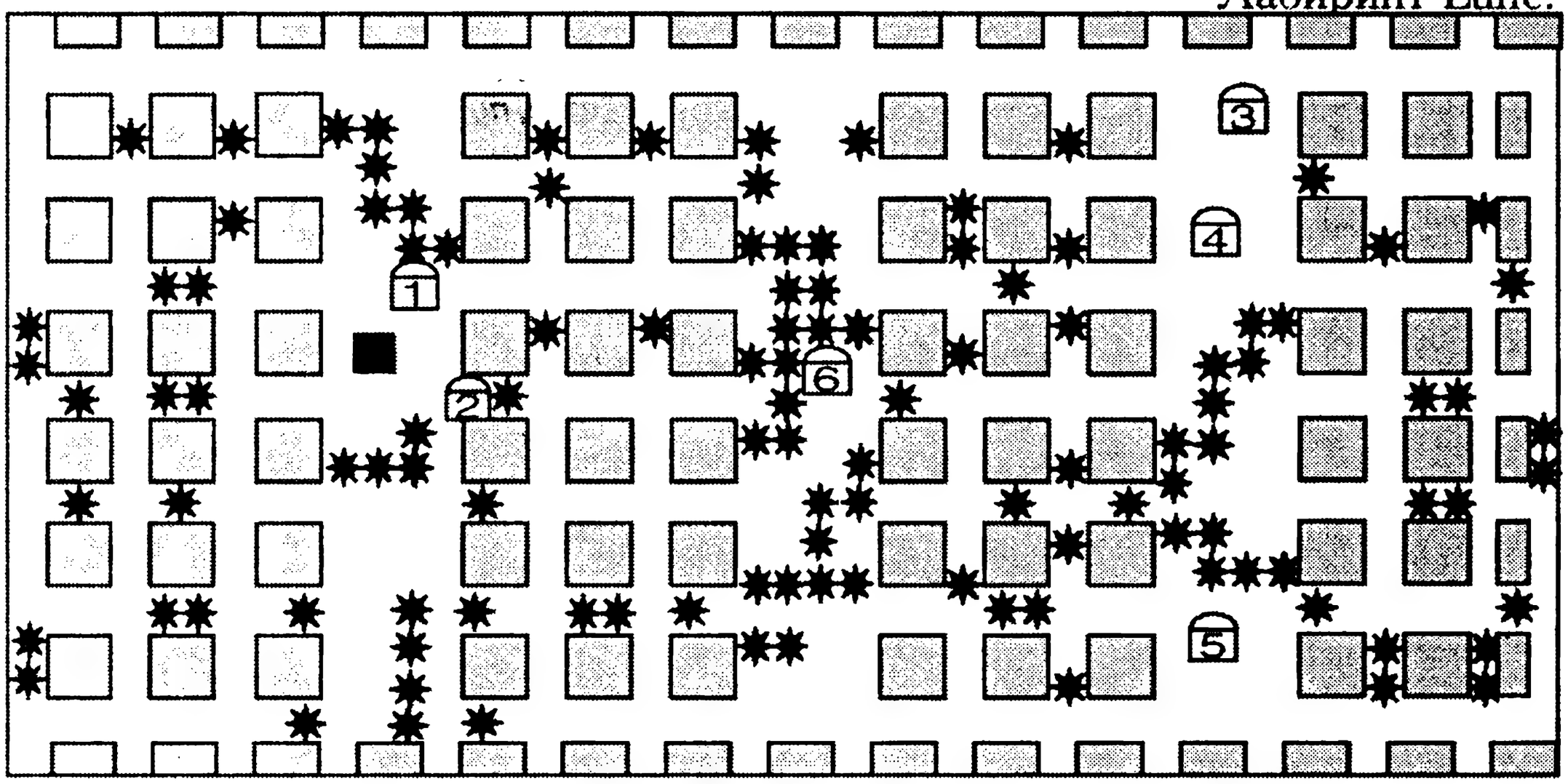


Схема №20

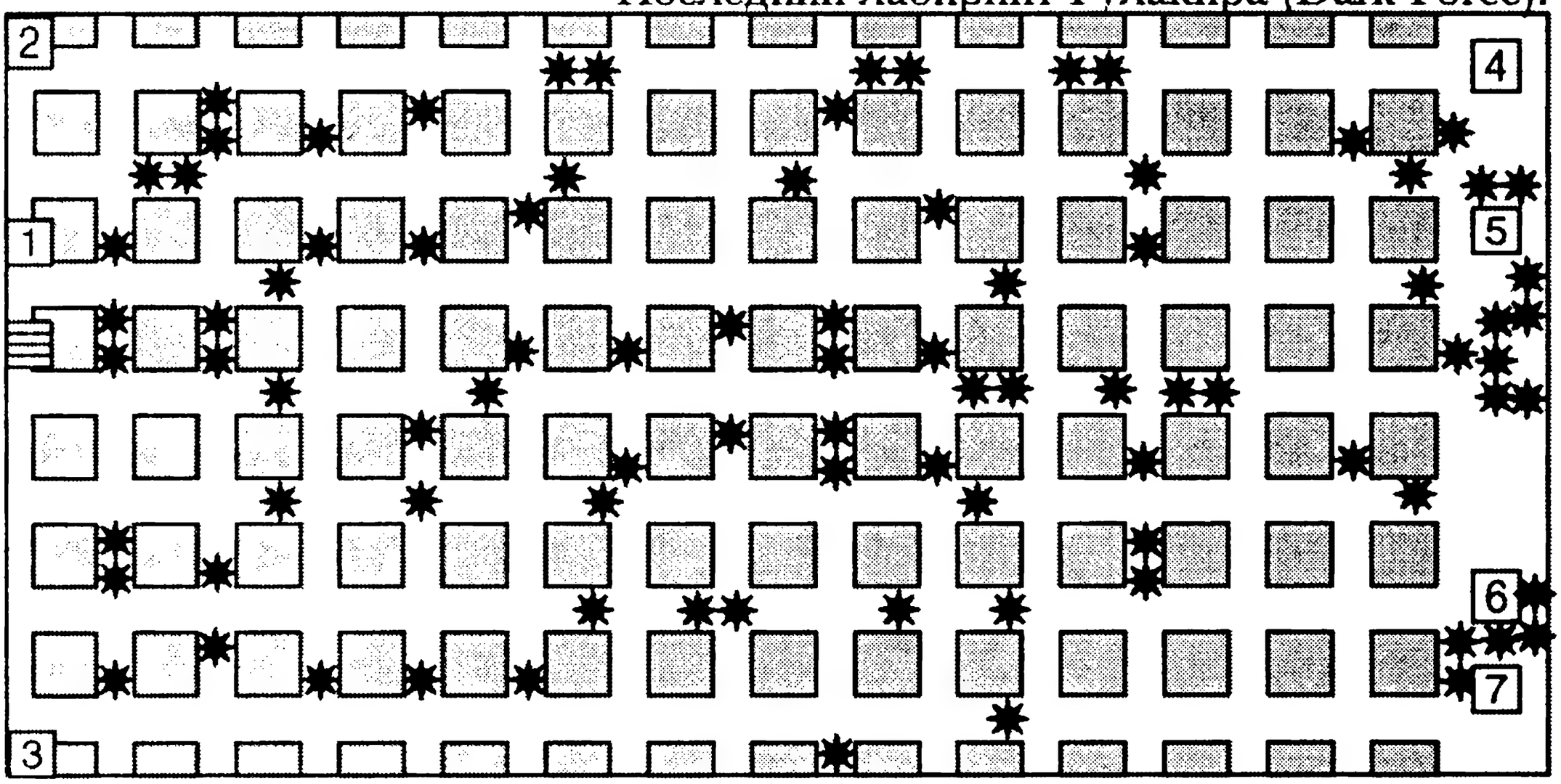
Лабиринт Lupe.



- Вход
- Выход
- 1 - Lacon Emel
- 2 - Force Shield
- 3 - Lacon Helm
- 4 - Star Mist
- 5 - Dark Force
- 6 - Moon Dew
- 7 - Royal Gear
- 1 - Force Crwn
- 2 - Force Gear
- 3 - Lacon Gear
- 4 - Lacon Band
- 5 - Lacon Crwn
- 6 - AeroParts
- Разбитое стекло

Схема №21

Последний лабиринт Рулакира (Dark Force).



• PIRATES! GOLD! •

(ПИРАТЫ! ЗОЛОТО!)

• *Microprose* • *Количество игроков 1* • *Ролевая игра с элементами стратегии* •

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆

В этой игре вас ждут приключения, кровавые схватки, предательство тех, кому вы безоговорочно доверяете. Перед вами лежат бесконечные моря смерти, но там же вас ждут слава и сокровища. Главное - быть достойным, смелым и расчетливым, чтобы оказаться победителем. «Pirates! Gold!» - это игра, посвященная сражениям в Карибском море в XVI-XVII веках. Вы - пиратский капитан, решивший составить себе состояние при помощи одной из самых опасных профессий в мире. Начинать свою опасную приключенческую деятельность вам надлежит командиром маленького корабля, на котором есть небольшая, но сильная духом команда морских волков. Ваша цель - вернуться из этого плавания богатым, влиятельным и знаменитым. Хотя вы можете закончить свою жизнь уважаемым и достойным человеком, но есть и шанс, что вас заживо закопают ваши же матросы. Тем не менее, счастливого пути вам и вашему первому помощнику в этих опасных плаваниях!

Главное меню

Оно появляется после того, как вы нажмете кнопку **START** на стартовом экране. У вас есть сразу различные варианты действий:

Start a new Career
(Начать новую карьеру\игру);

Continue a saved game
(Продолжить старую карьеру);

Command a famous expedition
(Командовать знаменитой экспедицией).

Предыстория

Начало новой карьеры не только дает вам возможность как следует изучить свою профессию, не только устраивать дуэли, но и усвоить некоторые полезные вещи. Однако, чтобы начать игру, вам придется прикончить капитана вашего будущего судна своей верной шпагой. В ходе ваших странствий вам представится возможность выбрать себе в союзники одну из серьезных морских держав тех времен, под защитой которой вы и будете находиться (с точки зрения страны-покровителя, вы занимаетесь вполне законной деятельностью - каперством, воюете с вражеским флотом, дабы приумножить славу отечества). В их числе такие страны, как Англия, Испания, Голландия, Франция и т.д. Разумеется, что, в принципе, вы можете не связывать себя ни с какой страной и продолжать грабить все корабли вне зависимости от их принадлежности. Однако следует помнить, что иметь союзников не так уж плохо. Могущественные покровители вознаградят вас за удачные операции, приносящие вам сокровища, а правительству - огромные политические дивиденды. К тому же у этих покровителей есть дочки, которых надо выдавать замуж, а вы представляете для этого хорошую партию.

Управление.

START - пауза

A - выбор меню игры, а также используется как кнопка атаки

B - повторный выбор

C - ставит игру на паузу и отправляет вас в капитанскую каюту

Панель направлений (**DIRECTION PAD**) - позволяет вам управлять вашими передвижениями. Она также может использоваться для передвижения по меню. Учтите, что если подует хоть какой ветерок, то вы можете создать для себя некоторое ускорение, нажав кнопку **B**, которая поднимает и опускает паруса. Однако в полный штиль эти действия будут бесполезны. Эту кнопку используют для временного ускорения.

Фехтование на мечах случается нечасто: в самом начале игры, когда вы будете брать на абордаж вражеский корабль, а также при преследовании противника. Во время игры необходимо помнить, что удары в спину наиболее эффективны, а раны наиболее опасны.

Тактика

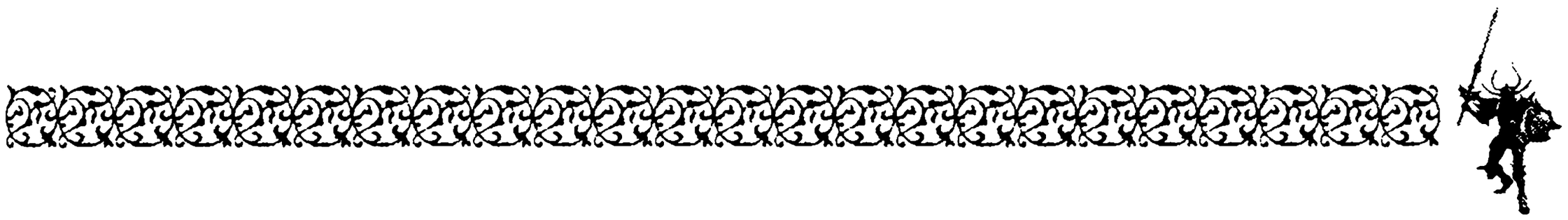
Во время ведения боевых действий используйте кнопку **A** - для атаки (простой выпад или рубящий удар), кнопку **B** - для отражения ударов вражеского клинка. При нажатии кнопки **C** вы отступаете. При ведении боя блокируйте атаки врага, не допуская своего ранения в самом начале дуэли. Если же вы уверены в своих силах, то наносите удар первым. При этом постарайтесь бить в середину туловища, используя для этого стрелку нужного направления и кнопку **A**.

Комбинация один на один (**One-to-One combo**). В данной дуэли рекомендуется нажать стрелку направления в сторону врага и наверх, затем нажать то же самое направление и кнопку **A**. В итоге вам удастся провести комбинацию, в которой первый выпад поразит противника в голову, а второй - в корпус. При этом вы можете атаковать, таким образом постепенно загоняя его в угол, и противник вскоре будет вынужден признать себя побежденным. Необходимо учесть, что противник может перехватить инициативу и добиться победы. Поэтому важно перед боем сохранить игру, чтобы, переосмыслив результаты поединка, провести его повторно, с более успешным для себя итогом. Это необходимо учесть и перед другими сражениями.

Проникнуть в нужный вам город возможно по суше или морем. Для высадки команды с корабля необходимо просто подплыть к берегу. При этом будет автоматически опущен трап, и ваша команда окажется на суше. Если город находится рядом с морем, то просто плывите к нему, и вы окажетесь в порту.

Портовые города

При посещении порта есть возможность починить свой корабль за определенную плату (для этого надо отправиться в правую часть экрана, где будут ждать мастеровые). Если у вас тяжело с деньгами, можете продать свои пушки, чтобы разжиться наличными (конечно, это последний шанс, когда нет иного выбора). Кроме того, можно продать один из тех кораблей, которые удалось ранее захватить. Наиболее целесообразно продавать те корабли, которые имеют серьезные повреждения и которые трудно, да и не на что ремонтировать. Учтите, что перед тем, как продавать корабль, необходимо его как следует ограбить, забрать все необходимое и отдать купцам лишь остов.



Города на суше

В этих городах нет портов и добраться до них можно только пешком. Однако наличие в этих городах банка, таверны, особняка губернатора и, конечно же, лавки делает это посещение не столь уж утомительным и бесполезным. Посетив банк, вы можете решить свои проблемы: оплатить чеки для команды, отложить себе денег на черный день или перейти на более сложный уровень (в самом начале вас устроит легкий уровень сложности, затем переходите к стандартному и лишь потом - к более сложному варианту). Учтите, что пока ваши моряки у вас числятся в списках живых, им надо платить. А это не всегда нравится капитану и от части своих матросов, конечно, не самой лучшей, он всегда рад избавиться. И для этого, как ничто другое, подходит таверна. Как известно, легче всего матросу бежать с корабля в порту, где он сможет отправиться в таверну, а не плыть пару сотен миль по волнующемуся морю. Учтите, что когда вы проводите подобный эксперимент, его результаты могут оказаться самыми неожиданными, вдруг уйдут не десять бунтовщиков, которые вам надоели, а пятьдесят корсаров, которые устали от отсутствия старых добрых схваток и кровавых побед. Побеждать вам необходимо, тогда от вас будут уходить только непринципиальные матросы, у которых не все в порядке с головой. Если же вы выходите из боя, ваш экипаж относится к этому решению с некоторым презрением, то есть вы теряете очки.

Когда вы идете в лавку, то там вы можете продавать и покупать всяческое добро. Используйте при этом те же принципы, что и при торговле пушками. В таверне вы можете приобрести некоторое количество информации, которая иногда оказывается истинной. Необходимо также поддерживать хорошие отношения с находящимся в особняке губернатором. Это поможет вам получить дельный совет, хорошее вознаграждение и продвижение по службе.

Сражение кораблей

В начале игры вы получаете небольшой корабль, типа барки или шлюпа, не слишком, кстати, внушительных боевых качеств, как, впрочем, и экипаж. Но у этих кораблей есть одно немаловажное достоинство - они невероятно маневренны, так что в некоторых случаях, когда вступает в бой тяжелая артиллерия, их можно эффективно использовать для проникновения в зону огня. Учтите, что в игре есть еще три типа кораблей - **галеон**, выпускаемый в трех разновидностях (быстрый, боевой и стандартный), **фрегат**, **купеческие корабли**, а также **грузовые корабли**. В обороне все эти корабли достаточно крепки, хотя у больших не хватает маневренности. Маленькие корабли все же лучше. Когда проводите атаку, лучше ее делать с поворотом на 180 градусов, чтобы производить максимальный ущерб и отстреляться побыстрее, - тогда ваша скорострельность повышается. Когда огибаете корабль врага, постарайтесь не попасть под его бортовой залп. Если ваш корабль сильно поврежден, то не сдавайтесь сразу, а вместо этого отплывите немного назад и начинайте стрелять на расстоянии, дабы своими дальнобойными орудиями отомстить врагу. Практикуйтесь в этой снайперской стрельбе. Она поможет вам, даже если у врага окажется больше пушек и людей.

Конец битвы

Подобный результат фиксируется в том случае, если ваш или вражеский корабль сдается, тонет или же заходит солнце, и вам приходится продолжать бой в полной темноте. Если вам удастся нанести врагу достаточно большие повреждения (это означает, что у него останется

не больше сотни людей и 20 пушек), врежьтесь в его корабль и возьмите его на абордаж в рукопашном бою. Учтите, что чем больше у вас людей, тем больше у вас шансов на успех, то есть сила прямо пропорциональна количеству бойцов. Используйте вышеописанную тактику для того, чтобы все бои завершались вашей победой.

Путешествия через моря и океаны

Для начала вы должны убедиться в том, что у вас имеется достаточно продовольствия (постарайтесь купить столько, сколько ваш корабль может вместить или чуть меньше, если вы надеетесь на богатую добычу). Затем наберите экипаж (смотрите, чтобы у вас на борту было не меньше ста человек). По большей части они будут довольны своим положением до тех пор, пока не увидят возможности включиться в какое-нибудь действие, не найдут золота или не почувствуют, что у них есть шанс получить свою долю сокровищ. В остальное время бороздите воды океанов и морей, атакуйте вражеские колонии, ищите сокровища подлых пиратов.

Исторические кампании

Джон Хоукинс и битва святого Сан Хуана де Улла (1569).

Ваши силы: 1 галеон,1 купеческий корабль, 4 шлюпа и 308 человек.

Ваши перспективы: у вас довольно мощные абордажные отряды, состоящие из отчаянных корсаров, которым нет равных в рукопашном бою, но ваш флагманский корабль движется очень медленно и им трудно управлять. Вы должны выбрать, чем вам заняться: мирной торговлей или нападением на торговые суда, стать проклятым рейдером. В случае, если вы изберете мирный путь, то вы сможете заходить в небольшие испанские порты для того, чтобы пополнить свои запасы продовольствия и пресной воды, но тогда вам вряд ли удастся заработать много денег. Военные рейды обещают более значительные заработки, но вам каждый раз придется искать дружественный город, в котором вы могли бы набрать себе экипаж и продать добычу.

Френсис Дрэйк и засада Серебряного конвоя (1573)

Ваши силы: 1 купеческий корабль, 1 шлюп и 73 человека.

Политическая ситуация: Испания находится в состоянии войны с Англией.

Ваши перспективы: только такой отчаянно храбрый человек, как Дрейк, мог осмелиться напасть на могущественную испанскую империю на пике ее расцвета, имея всего 73 человека на двух небольших кораблях. Более осторожный человек избрал бы стратегию торговли для того, чтобы сколотить себе некоторое состояние и хороший экипаж, прежде чем как следует заняться пиратством.

Пит Хейн и флот сокровищ .

Ваши силы: 4 быстрых галеона, 2 шлюпа и 700 человек.

Политическая ситуация: Голландия воюет с Испанией и находится в союзе с Англией. Франция и Англия находятся в состоянии войны с Испанией.

Ваши перспективы: вы командуете мощным, хотя и несколько громоздким отрядом. Флот сокровищ - это замечательная цель, сулящая вам большие доходы. Вы начинаете игру в конце сезона, когда флот собрал всю свою добычу и собирается перевезти ее из Гаваны через Флоридский пролив, - именно там лучше всего начать охоту за сокровищами. Если вы не захотите

атаковать эту цель, то можете заняться какими-нибудь средними или крупными испанскими городами.

Л Оллонэ и захват Маракайбо (1666).

Ваши силы: 1 шлюп, 4 малых корабля и 400 человек.

Политическая ситуация: Франция воюет с Англией и Испанией и находится в союзе с Голландией. Англия и Голландия находятся в состоянии войны.

Ваши перспективы: ваши силы хороши в рукопашном бою. У вас много людей, которые прошли огонь и воду. Вот только непонятно, что вам делать с совершенно неудовлетворительным состоянием ваших кораблей. Так что ваши перспективы - атаковать прибрежные города. На море вам драться не стоит. Ваше дело - каботажное плавание от одного золотого (серебряного) рудника к другому.

Генри Морган, королевский пират (1671)

Ваши силы: 1 фрегат, 2 торговых корабля, 1 барка, 2 шлюпа, 1 малый корабль и 600 человек.

Политическая ситуация: Англия и Франция воюют с Испанией.

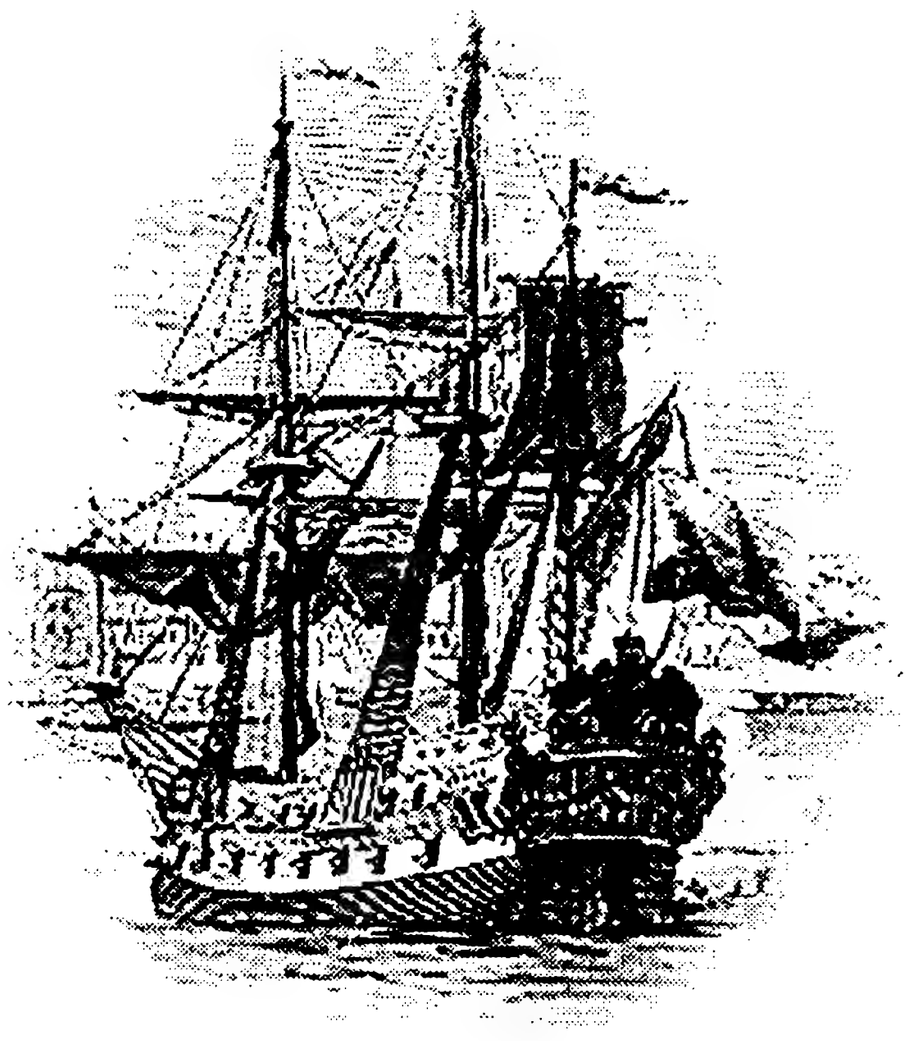
Ваши перспективы: у вас есть мощные силы для наземных и морских сражений. Единственная трудность для вас - это обеспечить ваших корсаров продовольствием.

Барон де Пуантис и последняя экспедиция (1697)

Ваши силы: 5 фрегатов, 1 шлюп и 1200 человек.

Политическая ситуация: Франция воюет с Англией и Испанией.

Ваши перспективы: ваши силы значительно мощнее, чем чьи-либо, побывавшие в районе испанского Мэйна. Вы можете свободно выбирать свою цель, не особенно задумываясь о стратегии. Единственный серьезный вопрос, который стоит себе задать, - а сколько сокровищ вы сможете утащить с собой? В целом, эта экспедиция что-то вроде развлекательного круиза.



• POPULOUS 2 •

(БИТВА БОГОВ 2)

• *Electronic Arts* • *Количество игроков 1* • *Стратегия* •
Рейтинг★★★★★★★★★☆☆

БОДХИХАРМ...МУХАММЕД... ИИСУ'С ХРИСТОС...НАКАГУРИ... Основатели великих религий открыли великую истину и присоединились к богам. Великие боги - египетский ОСИРИС, греческий ЗЕВС, славянский ПЕРУН правили землей в незапамятные времена. Война между ними за обладание территориями врагов шла с рождения мира и длилась миллионы лет...

Предыстория

Сами боги были не властны причинить друг другу вред, но это с успехом делали за них воюющие фанатики, приносящие своим богам жертвы, и верой своей питающие их силы. В свою очередь, боги заботились о своих народах и способствовали их развитию. Но война миров - греческого, славянского, арабского и индийского - породила огромнейшие катаклизмы, в конце концов, чуть не расколовшие на кусочки всю Землю. И когда война закончилась, на высоте оказались-таки жестокие и коварные жители Олимпа. Поработив почти всю планету, они вдруг узнают, что остался в живых один из вражеских богов. Набросились они на него и уничтожили, скоро забыв. А зря. Сила бога не ушла вместе с его душой в нирвану, но осталась на Земле. И один человек, не смирившийся с деспотизмом богов, по натуре своей бунтарь, случайно нашел ее и в ней - источник своей власти. Получив же силу, стал он богом. Но не пошел тот бог на Олимп, а повел за собой народ в отдаленные уголки мира, развил его до небывалой степени, укрепился верой его и выступил войной против режима. Назревала вторая война богов, и Олимп не замедлил откликнуться...

Вы - тот бог, восставший против армии греков. Вам необходимо пройти множество сложных миссий и выйти победителем из многих битв, только тогда вы станете хозяином Олимпа и всей Земли. Дерзайте и - вперед!

В игре вам придется бороться с вражескими греческими богами и титанами, а в конце вас ждет главный противник Зевс. Каждый из противников владеет собственными излюбленными заклинаниями, своей собственной стратегией, своими героями и своими сильными и слабыми чертами. Конечно, и люди, и фанатики у врагов от миссии к миссии становится более защищенными и изощренными. Ваши люди учатся или не учатся, изучают различные искусства или магии тоже по вашему желанию. Каждый из противников-врагов владеет территорией в тридцать миссий. Пройдя их максимум с 50% проигрышей в битвах, вы завоевываете территорию супостата и переходите к следующей жертве. Постепенно Олимп поставляет вам жертв все опаснее и опаснее, а последним «агнцем» будет главный диктатор - Зевс. В общем, прохождение игры целиком зависит от широты вашего мышления, находчивости в вариантах решений, терпения, и, конечно, сообразительности. Удачи вам!

Управление

1. Главное меню.

Включив приставку, после титров и логотипа **«SEGA»** вы увидите название игры и главное меню такого вида:

<5>CREATE YOUR DEITY
CONQUEST GAME
CUSTOM GAME

1. CREATE YOUR DEITY - облик вашего бога. Понятие «облика» включает в себя: описание черт лица: рот, нос, подбородок, глаза, прическа, также степень развития народа вашего бога; степень совершенства владения вашим богом различными магиями и имя вашего бога. Пункт допускает систему 12-значных паролей, позволяющих запоминать и воспроизводить после выключения приставки весь вышеприведенный список (кроме имени). Выглядит сей пункт таким образом:

СХЕМА 1

Расшифровка букв:

[a]- степень цивилизации вашего народа, обозначается силуэтом человека. Чем больше опыта тратить на эту иконку, тем больше будет развитость ваших людей, что включает в себя умение хорошо плавать (после затопления врагом вашей территории или вашего же неумелого использования магии), умение хорошо сражаться, что особенно важно в бесконечных стычках с врагом; умение оборонять здания, что немало при атаках врагов (см. главу «**ГЕРОИ**»); умение быстро передвигаться по экрану и быстрее строить здания и т.п. Побольше занимайтесь вашим народом, так как, в сущности, побеждает, в конце концов, он, а не вы;

[b] - степень совершенства вашим умением владеть магией леса. Довольно безобидная на вид, способна, тем не менее, сильно подпортить врагу нервы, и базу, и веру в него его же подчиненных.

[c] - степень вашего умения колдовать и химичить с составными частями нашей Земли, тем самым применяя планетарную магию. Эта магия весьма своеобразна: разрушительного в ней не очень много, зато коварства не занимать. Плохо придется врагам, если земля, по которой они ходят, настроена к ним враждебно!

[d] - показывает, насколько хорошо вы умеете обращаться с атмосферой и тайнами неба. Магия не столько мощная, сколько популярная - ею можно разрушать мелкие базы противника или создавать небольшие проблемы на больших;

[e] - показывает, насколько правилен лозунг «спички детям не игрушки! »; одна из самых сильных магий, способных вызвать громадное опустошение в рядах противника и в их домах. Это - ваша «фирменная» магия и развивать лучше именно ее;

[f] - последняя магия, магия воды, морская. Это магия чудовищной силы, массового поражения. Применять ее можно, лишь будучи уверенным полностью в своей победе в ближайшие минуты; сильно отгородив базу от моря, явно проигрывая миссию либо видя, что противник так окопался на своей территории, что другого выхода просто не остается;

[g] - портрет вашего бога, который можно изменять по своему усмотрению. Кнопки <1> и <2> напротив основных частей лица - головы, носа и рта изменяют их. Так вы можете, из имеющихся в памяти компьютера частей лица, составлять разнообразные портреты своего героя.

Кстати, противники тоже используют комбинации этого портрета, так что очень возможно, что ваш бог и бог чужой будут с одинаковыми лицами;

[h] - строка для ввода имени своего бога, под которым он будет выступать в битвах; имя должно состоять максимум из пятнадцати символов;

[i] - строка для ввода кода, запоминающего ваши прошлые достижения (если вообще они были

ранее, и вы предусмотрительно записали код). Над строкой находиться показатель вашего **EXPERENCE** (опыта), который можно тратить на **UPGRADE** (усовершенствование ваших магий или цивилизации).

Кнопка **«CANCEL»** сбрасывает все введенное в этом меню, кнопка **«PROCEED»** сохраняет и выводит в главное меню обратно.

2. CONQUEST GAME - дословно «завоевать игру».

Фактически, это означает начало игры. Перед вами вырисовывается следующая картинка:

a) ENTER YOUR PASSWORD
b) HELP REGISTOR
c) CANCEL
d) PROCEED
e) PARAMETERS

Объяснение цифровых знаков:

1, 2, 3, 4, 5 - продукты прогресса вашей цивилизации:

[1] - обычная функция, принимаемая вами по умолчанию и во все время, не занятое колдовством. Это изменение ландшафта, позволяющее, если нужно, возводить горы или заливать равнины морем. Обычно не действует на местах занятых врагом.

[2] - магнат силы. Магнат силы - это аксиома, обязательно присутствующая на карте. Если вы не можете строить его, значит, он уже где-то есть на карте, и вам жизненно необходимо к нему пробраться (см. главу «**ПРИНЦИПИАЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ**»).

[3] - Персей. Эта функция превращает одного из ваших фанатиков в Персея - воина шамана.

Получив этот **UPGRADE**, новоявленный Персей резво побежит громить врага и сжигать его здания.

[4] - эпидемия. Направляете ее на одно из вражеских зданий, и все там и в окрестностях помирают от неизвестных болезней.

[5] - армагеддон (конец света). Функция, означающая конец уровня - в вашу пользу или пользу компьютера, в любом случае один выиграет, а другой проиграет.

Все люди у вас и у компьютера превращаются в Персеев и Ахиллесов и бегут, друг на друга - кто кого одолеет.

[6-30] - различные магии; показываются только те, что даются в определенной миссии. Описание магий смотри в таблице.

[31] - код уровня. После прохождения каждого уровня на этом месте сообщается PASSWORD следующей миссии.

[35] - номер текущей миссии. Изменяется с течением прохождения миссий. Миссии идут не по порядку; если проходите хорошо, вы перескакиваете через сразу несколько; плохо или вообще не проходите - вас отбрасывает назад на несколько уровней.

[33] - клавиша «**PROCEED**» (или кнопка **Start** на D-pad) - начало миссии.

[32] - несколько параметров, характеризующих миссию - фон миссии (болото, степь, пустыня или тундра), является ли смертельным попадание в воду, показываются ли враги на экране, разговор с богом - противником и т.д. Влиять на параметры вы не можете, все это лишь для информации.

[34] - клавиша «**CANCEL**» - выход в главное меню.

3. CUSTOM GAME - своеобразная игра-тренировка, если ее можно так назвать, так как компьютер здесь сражается на зверском уровне сложности. Зато здесь можно изменять параметры:

а) можно выбирать, за синих или за красных играть, что довольно оригинально;

б) можно повышать свою **MANA** (магическую энергию) до любого пункта;

в) можно понижать **MANA** противника до любого уровня;

г) можно изменять фон мира миссии - засыпать все снегом, занести песком или превратить в болото;

д) самому конструировать карту, что самое интересное.

Управление в игре

Кнопочное управление

1) кнопка A - выбор функции, воздвижение горы, выбор места применения какой-либо магии, запуск чего-либо;

2) кнопка B - отмена какой либо функции, опускание ландшафта до уровня моря и ниже, отмена магий или ранее отданных распоряжений, выпуск людей из здания (когда курсор на здании);

3) кнопка C - в совокупности с любой стрелкой крестовины даёт ускорение передвижения курсора и, соответственно, экрана и карты, или местности. Не действует на панели управления;

4) кнопка Start - иногда заменяет клавишу «**PROCEED**»;

5) кнопки X, Y, Z, MODE не задействованы.

Панельное управление

[1] - место для первой иконки какой-либо магии; если щёлкнуть по ней, откроется данная строка иконок. Клавиша (🡻🡹) - обычная функция убирания гор или их воздвижение. Принимается по умолчанию (кнопка **B**);

[2] - иконка человека, открывающая столбец функций (левый столбик): изменение ландшафта; воздвижение магната; **UPGRADE** в Персея; химическая атака (эпидемия) ; Армагеддон;

[3] - воздвижение магната силы. Если не получается, значит, на карте он уже есть - одновременно возможен лишь один магнат;

[4] - иконка «Магии. Леса», открывающая, соответственно, их;

[5] - **UPGRADE** в Персея (см. главу «**ГЕРОИ**») ;

[6] - Планетарная магия (см. главу «**МАГИИ**») ;

[7] - Эпидемия (см. главу «**ПРИНЦИПИАЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ**») ;

[8] - Армагеддон (конец света) (см. главу «**УПРАВЛЕНИЕ**») ;

[10] - Армагеддон (конец света) ; (см. главу «**УПРАВЛЕНИЕ**») ;

[11] - функция «**GO TO MAGNAT**». Все ваши люди бросают свои дела и бегут к магнату силы.

[12] - функция «**HURRY BULD!**». Все ваши люди отстраиваются (очень мирно) на своих местах и постепенно заполняют территорию;

[13] - «**LET`S ATTACK**» - агрессивно настраивает ваше племя и оно, завидев врага, тут же бежит его атаковать;

[14] - функция «слияние» ➔ «**JOIN FOR YOU, MASTER**».

Все люди, стоящие вблизи с вашим фанатиком (или героем), сливаются с ним, давая ему этим силу;

[15] - «**QUESTION**» - отмечает любое здание или человека, и в любой момент на него можно переключиться (**кнопка B**);

[16] - «**OPTION**». Всего доступны такие опции:

I"M GOOD - не изменяется, объяснение в статье «GAME OPTIONS»;
COMPUTER ASSIST OFF - показываются или нет врагу на карте ваши строения;
COMPUTER VS HUMAN - возможность игры «компьютер против человека»
QUIT MAP - выход в главное меню;
FULL SCREEN - возможность игры в полноэкранном режиме, что лучше по управлению, но более медленно.
PAINT MAP - состряпать свою карту;
ABOUT - информация об авторах игры;
GAME OPTIONS - таблица опций;
OK - выход обратно в игру.

Экран «Game Options»:

1) RAISE/LOWER ANYWHERE ON MAP
2) RAISE/LOWER ANYWHERE AT SEA LEVEL
3) CAN'T RAISE/LOWER OPPONENT'S LAND
4) CAN'T RAISE LAND
5) CAN'T LOWER LAND
6) WATER IS FATAL
7) OPPONENT'S DOTS NOT SHOWN ON MAP
8) NO SPROG WITH «B» BUTTON
9) DISASTER DOTS NOT SHOWN ON MAP
10) SWAMPS ARE SHANOW
11) COMPUTER SPEED (FAST - SLOW)
12) SPECIAL CODES

1) Функция показывает, что включен режим случайного появления вас и противника на экране, то есть в любых противоположных точках экрана (и не обязательно противоположных).

2) Режим (обычно включенный), означающий, что уровень моря и высота горных участков в разных местах выбираются случайно.

3) Функция заставляет противника слиться в обязательное близкое соседство с вами и наоборот, в зависимости от уровня (миссии).

4) Функция делает уровень моря высоким, и островов на карте больше, чем материков, то есть карта, фактически, с небольшим количеством суши.

5) Функция, обратная функции (4) ; карта представляет собой один большой материк, со всех сторон окруженный водой.

6) Функция делает воду опасной для жизни. В тех редких уровнях, где эта функция отключена, ваши (и также вражеские) люди утонуть не могут, а ходят по воде, как по суше, либо плещутся в ней до конца уровня или до того момента, пока вы их не соизволите спасти.

7) Функция отключает видимость вражеских строений на карте и делает невозможным отслеживание передвижений и маневров противника.

8) Функция запрещает строить людей в зданиях, что существенно осложняет военные действия, производство и усиление фанатиков.

9) Очень противная функция, которая выключает все изображения на карте; не видно ни врагов, ни своих; сражаться сложно.

10) Функция, запрещающая плавание; достаточно убрать под басурманом землю, и его уже ничто не спасет.

11) Регулятор скорости соображения компьютера - от дауна до гения.
12) Специальные коды, пароли типа бессмертия .

Нюансы

На экране, сверху от карты главных боевых действий, сверху слева и сверху справа находятся два изображения. Левое - это уменьшенная карта главного поля; правое - это показатель в виде Колизея, сколько людей в подчинении у вас и у противника, где и в каком состоянии находится отмеченный герой (фанатик).

Вокруг того места, куда применяют магию, вырастает лес, мешающий возводить построения и легко воспламеняющийся.

Постепенно лес сам исчезает в землю; если дерево утопить (убрать под ним землю), то на этом месте после восстановления земли оно снова вырастет; по сожженным деревьям ходить опасно для жизни.

FLOWERS

(цветы)

Вокруг местности применения вырастают цветы. Это полезно, когда у вас выжжена земля, так как цветы ее снова оживляют.

Дополнительных сведений нет.

SWAMP

(болото)

Болота они и есть болота. Вокруг места разливается трясина, мешающая строить здания и смертоносная для врагов - они в ней тонут.

Можно ликвидировать простым сдвигом почвы, огнём или молниями; остается на месте до конца игры.

FUNGUS

(фунгусы)

Зыбучие пески. Появляются только на ровном месте, как и болота. Раздвигаясь и сдвигаясь, поедают врагов и сдвигают здания, чем от болот и отличаются.

Когда сдвигаются - безопасны; можно удалить сдвижением почвы; появляются на больших площадях.

HERCULES

(Геракл)

Применяется на фанатиков. Одаривает их нечеловеческойт силой и мощностью. Геракл по кирпичикам разбирает вражеские здания и уничтожает людей.

Применяется на фанатиков. Бегают Гераклы медленно и не сжигают строение.

ROADS

(дороги)

Появляются дороги, упорядочивая строение на базе и устраняя нежелательную зависимость между ними.

Могут строиться только вплотную, только у зданий и в строго определенном количестве.

WALLS

(стены)

Строятся стены, увеличивая защиту зданий и ограничивая проход врага на базу.

Обязательная совместимость; неуничтожаемые.

EARTHQUAKE

(землетрясения)

На вражеской территории появляются трещины, разбегающиеся в случайно выбранном направлении.

Лучше применять на относительно ровную поверхность; уничтожает здания, под которыми прошла; все люди попадают в трещины; на гористом местности раздвигают горы.

BASOLITH

(горы)

(((

У противника посреди города появляются горы, разваливая строения, мешая их заново отстроить.

Противник тут же разравнивает землю.

ADONIS

(Адонис)

Фанатик превращается в шамана леса, уничтожаю-щего вражеские строения и разделяющегося надвое, образуя цепную реакцию.

Очень слабые в бою, но давят числом.

LIGHTING

(молния)

Во вражеское здание (или в человека) бьёт молния, сжигая землю и выжигая города.

Может причинить хоть какой-нибудь существенный вред, если применить молнию на вражеский объект и подольше удерживать кнопку.

WHIRLWIND

(вихрь)

Торнадо движется в случайном направлении, разрушает здания и уносит людей, в неизвестном

Направлении.

Слишком манёвренная; проходя по воде, оставляет за собой водовороты.

STORM

(шторм)

Несколько туч над врагом бьют мощными молниями, разрушая всё вокруг.

Тучи висят достаточно стационарно; удар молнии сносит здание или человека сразу.

ODISSEUS

(Одиссей)

Очень быстрый человек, хорош исключительно из-за скорости.

Достаточно слаб в бою, но пару зданий снесет.

WING

(ветер)

Все здания в заданном направлении сносит в какую-либо сторону.

Противопоказаний нет.

FIRE COLUMN

(огненный столб)

Гаснет в воде. Ползет в случайном направлении.

Если поблизости лес, огонь увеличивается в силе многократно.

FIRE RAIN

(огненный дождь)

С неба падают огненные шары, разрушая здание, убивая людей, выжигая землю.

Неточная магия.

ACHILLES

(Ахилл)

Человек - факел. Испепеляет здания и убивает врагов.

Очень сильный, но если навалятся враги, то уничтожат.

VULCANO

(вулкан)

Самая мощная и самая неудобная магия. Появляется гора размером в 3-4 экрана из базальта; в разные стороны плывут потоки лавы, а с вершины спускаются несколько FIRE COLUMN'S.

Очень тормозит игру.

FIRE PHOENIX

(огненный монстр)

Бежит через всю карту к месту назначения и распадается на пять или шесть FIRE COLUMN. Очень трудно поймать и затушить.

Ничем не остановить.

BASALT

(базальт)

Появляется на несколько клеток базальт; уничтожить нельзя.

Нельзя на нём строить, зато можно ходить. Служат как мосты через море и стены от цунами.

WHIRLPOOL

(водовороты)

Постепенно съедают землю и все, что на ней находиться.

Применяется на море, есть польза как минимум от 3-4 водоворотов сразу в одном месте.

BAPTIMAL FONTS

(колодцы святой воды)

Святая вода в прорубях. Люди падают туда и меняют свою веру на противоположную.

На ваших подопечных тоже действует.

HELEN OF TROY

(Елена Троянская)

Елена ходит по вражеской базе, разрушая строения, но не убивая людей; они следуют за ней по пятам. На Елену никто не нападает.

Практически не уничтожить, так как ходит по воде (не по болоту).

TIDAL WAVE

(Цунами)

Сносит всю негористую сушу, не отгороженную базальтом.

Слишком безразличная и тупая сила.

ПРИНЦИПИАЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ

1. Магнат силы

Служит для ориентира вашим людям и для производства шаманов (фанатиков). Если у вас нет таких, выделяйте функцию «GO TO MAGNAT» и ждите, пока первый из побежавших заберется туда. Сразу отменяете эту функцию, и фанатик готов!

2 Флаги зданий.

Можно заметить, что флаги на зданиях (синие на ваших, красные на чужих) расположены на разной высоте. Так вот, это - энергия здания, точнее, ее индикатор. Чем выше флаг, тем лучше охрана здания, и вероятность захвата слабого здания гораздо более высока, чем вероятность захвата сильного здания. Однако эту энергию можно восполнить. Она пополняется, когда в здание заходят люди, и убывает, когда вы людей из него выгоняете.

Герои

Героями в **POPULOUS-2** можно назвать всех существ, кроме описанных уже Ахилла́, Адониса, Елены и Персея с Одиссеем и Гераклом. Итак, вот они:

А) УПРАВЛЯЕМЫЕ СУЩЕСТВА (ПЕШКИ):

1) Рабочие. Неважные воины, но строят мощные строения. Ходят достаточно шустро, но не слишком.

2) Воины. Хорошие воины, агрессивные, но строят плохо. Зато передвигаются быстрее, чем рабочие.

3) Шаманы. Плохие воины, плохо передвигаются, но строят здания на высшем уровне и с полной энергией.

4) Фанатики. - превращаются в героев Троянской войны; усиливают веру в вас.

Б) НЕУПРАВЛЯЕМЫЕ СУЩЕСТВА (ПОЛУБОГИ):

1) Гигантская гидра - ползет по всему экрану, оставляя за собой многочисленные статуи. Если основывать здания вокруг них, то вера в вас будет увеличиваться.

2) Земляной гигант - идет по экрану, оставляя после себя трещину в земле, в которую будут попадать все ваши люди и здания.

3) Огненный Феникс - существо, которое прыгает к какому-нибудь определённому месту и распадается на несколько **FIRE COLUMN**.

4) Монстр из глубин - идет по экрану по пояс в море, оставляя за собой полосу моря шириной в 7-8 клеток и длиной во весь экран.

5) Повелитель ветров - крылатое чудовище, летит по экрану, оставляя за собой вихри (**WHIRLPOOL**).

6) Друид - живое дерево; ходят по двое - по трое; безобидно, но на своем пути выращивает лес.

Все монстры неуправляемы и нужно смириться с вредом, который они приносят, и попытаться его побыстрее исправить.

В) БОГИ-ПРОТИВНИКИ (ОППОНЕНТЫ):

1. TITAN EPIREPIUS

Даун во всех отношениях.

Как только появляется возможность делать

CARMAGEDDON - делайте.

2. PAN

Любит напускать огонь на большие здания.

Возвращайтесь время от времени на базу и исправляйте немногочисленные разрушения.

3. PROMETEUS

Не любит болот.

Сразу валите всем скопом к нему на базу - как раз перебьеччте всех.

4. PERSEPHONA

Миссии долго проходимы, так как вас ограничивают в магиях. Отгораживайтесь базальтом и творите цунами.

5. ASCLEPIUS

Коварный тип, не любит землетрясений.

Окопайтесь на месте и насылайте на его базу землетрясения.

6. DIONISUS

Любит провокации.

7. HERMES

Умен, но предсказуем.

8. LAPETUS

Блокирует ваши магии, но сам туповат.

9. NIKE

Умна и талантлива; громит со знанием дела.

10. DEMETER

Не очень сложный уровень интеллекта, но очень оригинальные и нестандартные уровни.

11. HEBE

Многосторонний талант. Видимо, учился у Суворова.

12. EILETHYA

Для своего уровня не очень умна, но вот, цивилизация у нее хорошая.

Никуда не высовывайтесь с базы; отгораживайтесь **BAPTIMAL FONTS**.

13. METIS

Трудный характер; помешан на полномасштабных атаках.

14. APHRODITE

Плохо обученный генерал; хорошо спланированные атаки отличаются небольшими масштабами.

15. EOS

Очень сложно с ним сражаться; бьет нещадно.

16. SELENE

Хромает защита базы; можно обойти с фланга.

17. HELIOS

Не очень умен.

18. STYX

Постепенно сдает, хотя в начале сильно напирает.

19. HYPERION

Главное - отбить первую атаку, а затем уже легко - по обычному шаблону.

20. ARTEMIS

Лучше сразу нападайте; если промедлите, будет хуже.

21. ATHENA OF WAR

Очень сложная богиня во всех отношениях.

22. ARESUS

Если бы он не тратил людей на атаку, , защита была бы лучше.

Очень любит посылать Персеев толпами, по 3-4 в заход.

23. ARTEMIDA

Всю ману сосредотачивает на морских гадостях.

Блокирует магии и использует: **TIDAL WAVE, VULCANO**.

24. AIDOS

Страшно любит планетарные магии; начинает с невероятным количеством людей.

EARTHQUAKE, MOUNTAIN, FIRE RAIN.

25. GEFEST

Крайне ограниченный бог с небольшими возможностями.

Все огненные магии, включая **FIRE PHOENIX**

26. DEVKALION

Все уровни - большая драка: начинаете с полным Колизеем вперемежку с врагами.

Использует любые магии, но особенно любит **WING**

27. POSEYDON

Исключительно морские миссии с большим количеством островов.

TIDAL WAVE, FIRE COLUMN, BAPTIMAL FONTS.

28. APOLLO

Обычная степень сложности.

Любит посылать героев.

29. AGIFOS

Легкие миссии, но большая возня по времени прохождения.

Пользуется исключительно: **SWAMP, FUNGUS, FIRE RAIN, STORM**.

30. HERA

Самая сложная из вышеперечисленных, но

уступает Зевсу.

Пользуется, в основном, небесными магиями.

31. ZEUS

Самый трудный противник.

КОДЫ К УРОВНЯМ И ПАРОЛИ:

A.G: Полная мана - ADKITCKBVNZEIWX

СЦЕНАРИЙ 1. TITAN AFTERHOUGHT.

Миссия:	Код:
0	DOEGAC
1	OMJIAD
17	ETLEAB
23	SIGNAS
8	OPOPAK
11	EMDOAD
29	WIUPAK

СЦЕНАРИЙ 2. PAN OF SHEPHERDS.

Миссия:	Код:
31	ABAL
33	MOMNAT
38	AFEGAB
43	UNQUACK
47	UHUXAF
50	ERTUAK
55	MNFE
60	INUNAD

СЦЕНАРИЙ 3. PROMETEUS OF FOREHOUGHT.

Миссия:	Код:
66	LOISAB
72	OPAMAT
78	UGVEAK
83	NEIT
85	ITUXAK
108	MEOMAB

СЦЕНАРИЙ 4. PERSEFONA OF VEGETATION.

Миссия:	Код:
108	MEOMAB
114	ERNEAT
117	CCALAG
121	NEEGAT
127	THACAF

СЦЕНАРИЙ 5. ASCLEPIUS OF MEDICINE.

Миссия:	Код:
130	LOLYAD
136	OPUMAB
139	EMGO
140	UBNGAC
145	TUHO
149	NGATAF
154	UXMNAC

СЦЕНАРИЙ 6. DIONISUS OF ECSTASY.

Миссия:	Код:
160	LDOO
166	AFIIAG
170	ALDOAT
171	UNTUAB
177	SUMOAT
180	EGTIAG
181	CCUN
184	PIHOAT
188	NUP

СЦЕНАРИЙ 7. HERMES OF MESSENDGE.

Миссия:	Код:
193	AAALAK
196	OMAAAD
198	OOOOAT
202	UMQU
205	UGUXAB
214	MMFEAK
222	GARKET
195	ACUN
197	AKEGAF
200	OPEMAK
203	EMACAD
212	NGUXAT
220	DDLLAB

СЦЕНАРИЙ 8.
IAPETUS OF HUMAN.

Миссия:	Код:
225	MOISAF
226	ABUPAT
228	ADERAK
229	OWOMAG
233	UXUGAT
235	UNNEAK
236	MEODAG
237	UPVE
238	FEEMAD
239	UHWIAF
240	PEQUAT
242	ERITAK
244	EGUX
246	IISOAF
252	INFEAD
251	JITTAT

СЦЕНАРИЙ 9.
NIKE OF VICTORY.

Миссия:	Код:
256	DOPIAK
262	OOAGAC
263	AGISAK
261	OBUBAG
265	AMTH
271	LEUGAG
273	ETNEAD
275	NEVEAT
276	MMUNAG
281	DDJIAK
285	CHOCAB
287	SOIIAD

СЦЕНАРИЙ 10.
DEMETER OF FERTILITY.

Миссия:	Код:
289	MOLYAT
291	HODOAK
292	ADTTAG
293	OWAKAB
295	ATLLAT
296	ALLOAK
300	MEAGAB
302	FEUBAF
301	PEETAC
305	ERMMAG
309	CCUPAF
312	PIOWAK
313	NEMNAG
314	ISALAB

СЦЕНАРИЙ 11.
HEBE OF YOUTH.

Миссия:	Код:
315	LYINAD
316	INUHAF
318	JIEGAC
320	JOBAKB
325	OOOPAK
327	AGLYAG
328	OPHCAB
329	AMDOAD
330	UMTUAF
333	HEUMAX
334	UGDDAG
337	ETNGAF
339	NETIAC
341	ITGHAG
342	MMPEAB
343	SIHOAD
344	VECCAF
345	TIAT
346	UXISAC
348	DDTHAG
349	WIERAB
350	GHOMAD
351	SOMNAF

СЦЕНАРИЙ 12.
EILETHYA OF CHILDBIRTH.

Миссия:	Код:
352	LDAM
353	MOINAC
351	ABUHAK
355	HOAAAT
357	OWOOAD
359	WOEM
361	UXQUAK
363	UNITAB
365	UPUXAF
367	UHSOAC

369	SUADAT
370	ERSIAB
373	CCFE
379	LYLLAF
382	JICCAK
383	THAGAT

СЦЕНАРИЙ 13.
METIS OF WISDOM.

Миссия:	Код:
384	DOISAB
385	AAUPAD
386	LOTHAF
387	ACEM
388	OMOMAC
389	AKMNAK
390	OOAMAT
392	OPUGAD
394	UMNE
396	UBVEAK
398	UGWIAD
400	QUABAG
401	ETIT
403	NEUXAK
405	ITSOAB
406	MMSUAD
407	SIADAG
409	ITUXAC
411	IMFEAT
413	WITTAD
415	SOPI

СЦЕНАРИЙ 14.
APHRODITE OF BEAUTY.

Миссия:	Код:
416	LDUMAC
418	HOLDAB
420	ADCCAD
421	OWAGAG
423	WOUBAC
425	UXETAT
427	UNMMAD
428	UPIM
431	UHLDAM
437	CCUHAC
440	PIWOAB
442	ISMEAE
444	INSUAC

СЦЕНАРИЙ 15.
EOS OF DAWN.

Миссия:	Код:
448	AAFEAG
452	DMAKAF
453	AKPIAT
458	EMAGAF
472	UEMNAC
478	SONEAC
484	ADIIAG
461	HEUBAB
463	LEETAG
465	ETMMAC
466	TUATAF
473	TIALAF
482	ABSUAB
485	AFLYAC

СЦЕНАРИЙ 16.
SELENE OF MOON.

Миссия:	Код:
486	WOHEAF
493	ATDDAT
491	UNSIAG
488	UNMDAT
498	ERTIAG
499	TTUN
501	CCPEAF
502	IIHOAT
504	PIATAK
505	ISUP

СЦЕНАРИЙ 17.
HELIOS OF SUN.

Миссия:	Код:
512	DOINAG
516	OMOOAT
519	AGJIAG
522	UMITAF
526	UGSOAG
530	TUUXAT
514	LOAAAD
517	AKNEAB
520	OPQU
524	UBUXAB
528	QUADAD
532	NGFEAK

536	VEPIAF
539	IMPEAK

СЦЕНАРИЙ 18.
STYX OF THE RIVER.

Миссия:	Код:
545	MOTHAB
547	HOOMAG
550	AFINAF
551	WOUGAT
553	MEEMAD
555	DEITAK
556	UNVE
560	IIADAC
566	MNIIAK
567	NELY
569	LYDDAF
571	LLAKAC
573	UXNEAK

СЦЕНАРИЙ 19.
HYPERION OF SUN.

Миссия:	Код:
579	ACCCAT
581	AKISAK
583	AGTH
585	AMOMAF
587	EMAMAC
589	HEUGAG
591	LENEAD
593	ETVEAT
596	NGUNAG
598	MMEGAD
600	VENEAT
601	TIMEAC
604	DDACAB
606	GHODAF

СЦЕНАРИЙ 20.
ARTEMIS OF HUNTRESS.

Миссия:	Код:
608	LDHEAC
609	MODDAK
610	ABTTAG
612	ADPIAD
614	AFLLAT
616	ATLDAK
618	ALAGAB
620	MEUBAF
621	UPGHAT
622	FEETAC
624	PEMMAG
626	ERIMAD
628	CCERAC
632	PIALAB
633	NEINAD
638	THEMAB

СЦЕНАРИЙ 21.
ATHENA OF WAR.

Миссия:	Код:
641	IPCOXT
643	ACIIAC
645	AKLYAG
646	OOHEAB
648	OPTUAF
649	AMAK
651	EMUMAK
656	QUAE
662	MMCCAF
664	VEISAC
666	UXTHAG

СЦЕНАРИЙ 22.
ZEUS OF LIGHTINGS.

Миссия:	Код:
999	NOT_HALF

СУПЕРКОДЫ:

WIBBLE - все звуковые эффекты;
EXPERIMENT - максимум опыта;
HUMANOID - 1000 000 маны;
NOT_HALF - последний уровень.
Коды вводятся в **OPTIONS OF GAME** в строке «**SPECIAL CODES**».

• RINGS OF POWER •

(КОЛЬЦА ВЛАСТИ)

• *Electronic Arts* • *Количество игроков 1* • *Ролевая игра* •
Рейтинг★★★★★★★★★☆☆

Очень длинная, очень сложная и очень интересная ролевая игра, требующая высокого уровня интеллекта, большого терпения, много времени и знания английского языка.

Для любителей длинных запутанных игр «RINGS OF POWER» - настоящая находка!

Предыстория

Когда-то планета **USHKA BAU** пребывала во тьме. С приходом божества по имени **NEXUS** наступил Золотой век. **NEXUS** использовал жезл **THE ROD OF CREATION**, чтобы превратить планету в истинный рай. Каждого жителя он наделил одним из магических или боевых искусств. Но демон **VOID** украл **THE ROD** и устроил настоящий хаос.

Вскоре **NEXUS** и **VOID** сошлись в битве за обладание **THE ROD OF CREATION**. В конце концов, жезл раскололся на две части, и каждый разделил свою половину на кольца, которые оказались разбросаны по всему миру.

Ваша задача - найти все 11 колец, чтобы можно было снова восстановить **THE ROD OF CREATION**, самый могущественный предмет из всех, существовавших когда-либо. В пути вам придется иметь дело как со слугами **NEXUS`a**, так и со слугами **VOID`a**.

Условия игры:

continue - продолжить ранее записанную игру,
start - начать новую игру,
intro - прочесть историю 11-ти колец власти,
citizens - посмотреть, с какими персонажами вам придется иметь дело,
credits - список создателей игры.

Во время игры в левом нижнем углу дана следующая -информация о количестве денег, время суток, запас еды и питья, компас с указанием направления движения.

Нажав во время игры на Start, вы увидите основное меню (B - выбор, C - выйти из меню):

Основное меню

1. INVENTORY - показывает, что у вашей команды есть в данный момент (назначение большей части предметов дано в описании):

GOODS - предметы, которые вы покупаете в магазинах или находите в сундуках);
foods - еда;
water - вода;
gems - драгоценные камни (можно продать);
corpse - труп;
blades - лезвия;
flower - цветок;
tomes - большие книги, тома;
jewelry - драгоценности (можно продать);
finini - ковры (можно продать);
weapons - оружие (можно продать);
books - книги;
flip st - камень - телепортатор;
gate st - тоже камень - телепортатор;
casket - гроб (можно продать);
wood - дрова (можно продать);
balm - бальзам, восстанавливающий линию жизни;
mana - бальзам, восстанавливающий линию магии;
nectar - бальзам, одновременно восстанавливающий линии жизни и магии;
lot tix - лотерейный билет (можно выиграть деньги);
crystal - кристалл (можно продать);
sand - песок;
flags - флаги;
drag st - камень, вызывающий дракона;
boat st - камень, вызывающий лодку;
bridge st - камень, с помощью которого можно построить мост через реку.

ITEMS - предметы, которые вы получаете и отдаете во время путешествия (см. описание);
PAPERS - бумаги, которые вы получаете или находите; их нужно просто читать;
KEYS - ключи от дверей и сундуков, которыми вы будете пользоваться;
RINGS - те самые 11 колец, которые будут появляться у вас по мере прохождения игры.

2. SPELLS - магии, заклинания, которые имеются у членов вашей команды. По мере повышения уровня мастерства вы сможете использовать более мощные магии. У каждого персонажа их может быть 20 видов. С назначением и использованием каждой магии вы разберетесь во время сражений.

3. PARTY - вы можете получить информацию о каждом бойце вашей команды.

4. SEARCH - исследовать любое место внутри здания или вне его (есть ли люди, сундуки, предметы, лестницы, двери).

5. MAP - посмотреть, где вы находитесь в данный момент, сделать обзор местности (действует только вне помещений).

6. CAMP - смена дня и ночи.

7. SYSTEM (кнопка B):
load - загрузить ранее записанную игру.
save - записать игру (можно только на улице);
combat - ручной или автоматический способ ведения боя;
direct - управление D-pad (потренируйтесь, как вам удобнее);
diag - (on) - двигаться, помимо прямой, по диагонали, (off) - только по прямой;

music - можете прослушивать звуки и мелодии;
help - помощь (On - в правом верхнем углу появляется изображение джойстика и показывается, какие кнопки нужно использовать в данный момент);
quit - покинуть игру;

Управление

Снаружи:

1. **Кнопка А** - автоматически двигаться (только по дороге или на лодке по реке).
2. **Кнопка В** - войти куда-либо или увеличить место, где вы находитесь.
3. **Кнопка С** - прекратить автоматическое движение или сойти с лодки, корабля, дракона.

Внутри:
1. Кнопка А - пробегать текст сообщений.
2. Кнопка В - действие (посмотреть, взять, открыть, подняться, спуститься, узнать имя персонажа): стрелка в сторону объекта и В.
3. Кнопка С и стрелка в сторону персонажа - говорить.

Разговор с кем-либо:

job - спросить, чем занимается персонаж;
class - спросить, к какому виду магических или боевых искусств относится персонаж;
city - спросить о том, чем торгуют и занимаются в городе;
quest - получить информацию о вашем путешествии;
buy - купить что-либо;
sell - продать что-либо из имеющихся у вас предметов: (goods);
show - показать или дать предмет персонажу;
bribe - дать взятку (иногда полезно для получения информации, открывания дверей);
fight - сразиться -с персонажем;

Fight menu

Использовать кнопку **В.**
flee - покинуть бой (полезно воспользоваться, если силы противника явно превосходят ваши, но это не всегда срабатывает)
berzrk, advnce, hold, wary - различие перегруппировки ваших персонажей во время битвы

Магия также используется кнопкой **В.**

Строения

магазины (**Shop**) - можно купить воду и еду, а также различные предметы;
таверны (**Taverna**) - можно за деньги восстановить (**buy**) линию магии;
гостиницы (**Inn**) - можно за деньги восстановить (**buy**) линию жизни;
храмы (**temple**) - можно за деньги подлечиться и в некоторых восстановить убитого персонажа;
магазины средств передвижения (**vehicle**) - можно купить динозавра, лодку или корабль;
гильдии магов и чародеев (**guilds**) - можно купить различные виды магии;
«дома правительства» (**center of civic government**) - можно подробнее узнать о городе, в котором вы находитесь;
частные дома (**someone's homes**), где живут горожане. В большей части этих домов вам делать

нечего, но в ряде городов в некоторые нужно будет обязательно зайти (см. описание). Также во многих городах есть главное здание, в котором вы должны непременно побывать (это могут быть академии, библиотеки, крепости, замок).

В нескольких местах **USHKA BAU** расположены **GATEWAYS** - участки земли, ограниченные восемью каменными головами). Имея **Gate st**, вы можете телепортироваться к другим **GATEWAYS**, используя камень перед статуей. Пользуясь **Gate st** в любом месте, вы окажетесь у ближайших **GATEWAYS**.

Путешествовать вы можете пешком или воспользоваться динозавром (**Dino**), лодкой (**Boat**), кораблем (**Ship**) или драконом (**Drag**).

Динозавры хороши на ровной местности.

На лодках лучше плавать по рекам, а для больших путешествий в открытом море удобнее купить корабль.

Дракон вызывается с помощью специального камня (**drag st**). Это самый быстрый вид передвижения.

Но имейте в виду, что во всех этих случаях резко возрастает расход еды и питья, особенно, при полете на драконе, так что вы всегда должны иметь большой запас продовольствия.

Основная первичная информация.

Первое время вам может показаться сложным управление персонажем и различные действия, но эти трудности только кажущиеся. В процессе игры вы быстро освоитесь с управлением и получите большое удовольствие, если настроитесь на сложную, многодневную игру.

И несколько слов о главных героях этой игры;

BUC - это вы, лучший студент академии магов

В процессе игры в вам присоединятся:

SLASH - рыцарь (**knight**),
FEATHER - девушка, стрелок из лука (**archer**)
ALEXI - волшебница (**conjurer**)
MORTIMER - некромант (**necromancer**)
OBLIKY - чародей (**enchanter**)

Несколько полезных советов и секретов:

1. Как можно чаще записывайте игру! Эта очень может пригодиться, т.к. иногда (к счастью, редко) появляется **VOID** и сообщает, что вам придется начать игру с последней записи. Также это полезно и для того, чтобы в случае поражения в бою не проходить заново незаписанный участок игры.

2. Часто вам будет необходимо большое количество денег. Севернее города **CATHEDRAL** можно найти места с «вечными сундуками». Одно из них - 6`5":6`2". Вы можете бесконечное число раз (сколько хватит терпения!) входить (B) и выходить (C), и каждый раз открывать сундук, добывая деньги и массу различных предметов (максимальное количество денег, которое вы можете иметь - 15000 золотых).

Другое такое место с четырьмя «вечными сундуками» - 9`9":15`9" (одна из комнат в храме к северо-востоку от города **Fenopolis**).

3. Большинство предметов (**goods**) вы можете продавать в магазинах; узнайте, что больше

всего ценится в данной местности.

4. В магазинах давайте взятку (**bribe**) в 10 золотых торговцам, тогда они могут сделать скидку *на свои товары.*

5. Пока ваша команда недостаточно сильна, платите сборщикам налогов, не вступая с ними в сражения.

6. Старайтесь путешествовать днем (меньше вероятность ввязаться в неравный бой).

7. Не стоит продолжать игру после того, как **BUC'a** убили, т.к., если даже вы окажетесь в храме и вам восстановят жизнь, вы остаетесь всего с 100 золотыми. Лучше начать игру с последней записи (**continue**).

8. Имея достаточное количество денег, покупайте еду и питье «под завязку», тогда вы долгое время сможете путешествовать, не заботясь о пополнении запасов.

Прохождение

Вы, **BUC**, находитесь на дороге, ведущей в город **MIND**. Самое время идти в академию - мастер **THALMUS** хочет видеть вас.

Придя в город, зайдите в академию магов **SORCERER ACADEMY**. Исследуйте все сундуки и полки с книгами, которые там есть. В одном из сундуков (ключ неподалеку) вы найдете крайне необходимую вам вещь - карту **MAP**. Разыщите **TALMUS**'а и поговорите с ним. Он предложит вам пройти в комнату для практических занятий, куда должны подойти другие студенты этой академии, чтобы научить всех использованию заклинания **STUN**.

Затем он посылает вас в храм **NEXUS'a** (**THE TEMPLE OF NEXUS**) к жрецу **AK THUL**. Поговорив с ним, вы получаете бумагу **TOME** и с ней возвращайтесь в академию, к **TALMUS**'у. Тот просит вас найти отшельника, живущего в южной части города, который прошлой ночью украл с двери академии символ **THE EYE SYMBOL**.

Найдя дом отшельника **A RATTY LITTLE SNACK ON A HILL** и победив его, вы получаете обратно украденный символ **SO EYE**.

Отдайте символ **TALMUS'y** в академии, и тот обещает научить вас второму заклинанию - **CLUE**. Также **TALMUS** говорит о том, что если с ним что-нибудь случится, вы должны разыскать его друга **HACK'a** в городе **DIVISION**.

Во время урока один из учеников **TALMUS'a DARIUS** убивает своего учителя.

После этого вы оказываетесь у ворот города **DIVISION**. Зайдя в город, идите в здание гильдии вооружения (**The GUILD of Pieces**).

Там найдите **HACK**'а и поговорите с ним. **HACK** расскажет вам, что черный жрец **SCOURGE** украл ключ от сундука, в котором находится символ рыцарей. Если вы найдете ключ и принесете **HACK**'у символ, тот сможет помочь вам. Также от рыцаря по имени **RAZOR** вы узнаете о старой женщине, живущей за водопадом (30`1":5`4"), которая что-то знает о кольцах.

Чтобы зайти в комнату со множеством сундуков, дайте взятку (**Bribe**) стражу у входа. В одном из этих сундуков, который нельзя открыть без ключа, и находится нужный вам символ.

Для того, чтобы выяснить, где находится черный священник **THE BLACK PRIEST SCOURGE**, нужно поговорить с рыцарями в городе. В зданиях гильдии рыцарей **GUILD OF THE KNIGHTS**, поговорив с людьми, находящимися там (используйте «**quest**»), вы узнаете, что им неизвестно о местонахож-

дении **SCOURGE**'а, но вам может помочь **RASHIID** , бродячий торговец, который часто бывает у своих друзей на маяке, неподалеку от города.

Чтобы добраться до маяка, вам нужно купить лодку (**Boat**) в одном из магазинов (**A Vehicle Master**). Лодка будет ждать вас у причала.

Зайдя в правый маяк, поднимитесь на самый верх, дайте взятку сторожу маяка, и тот расскажет вам, что **RASHIID**'а можно найти в оазисе на большом острове к западу от города **DIVISION**.

Найдя оазис, поговорите с торговцем (**используйте «quest»**). **RASHIID** расскажет, что в городе **DIVISION**, перед входом в храм, есть лестница, ведущая под землю. Там и находится **SCOURGE**.

Потом, дав взятку **RASHIID**'у, вы узнаете, что чуть западнее города **CATHEDRAL**, в пещере за водопадом, пираты спрятали волшебный секстант.

Возвращайтесь в **DIVISION**, найдите эту лестницу (используйте кнопку **B**) и, победив **SCOURGEa**, возьмите ключ от сундука (**KNGT KEY**).

Чтобы снова пройти в комнату с сундуками, покажите («**show**») у входа стражнику ключ. Взяв символ (**KN SYM**), идите к **HACK**'у и покажите («**show**») его ему. В награду **HACK** дает вам в помощь молодого рыцаря по имени **SLASH** и советует идти в город **SPEED**, где живут лучшие стрелки из лука.

Город **SPEED** находится далеко на западе. Выйдя из **DIVISION'a**, по дороге (постоянно сверяясь с картой) идите на юг, пройдите через город **BLOOD**, затем идите на запад мимо города **FENOPOLIS**, потом на север мимо города **PERFECTION**, за большим серым каменным массивом сворачивайте на запад, проходите через большой город **CATHEDRAL** и на юго-западе выходите к городу **SPEED** (в случае необходимости пополните запас воды и питья в одном из городов).

Не доходя до города **SPEED**, на карте справа вы увидите длинный мостик (это немного западнее города **CATHEDRAL**). Исследуйте (B) место перед водопадам, и вы обнаружите скрытую пещеру (**A HIDDEN CAVE**), где найдете секстант (**SXTNT**). С этого момента вам будет намного легче ориентироваться в огромном мире **USHKA BAU**, вы сможете постоянно записывать координаты того или иного места и легко потом находить его (координаты появляются в левом нижнем углу карты).

В городе **SPEED** (1':8') идите в здание гильдии стрелков **ARCHER'S GUILD**. Там вы узнаете, поговорив с женщиной у входа (все стрелки из лука - женщины), что пропустить вас вовнутрь могут только в том случае, если вы - принесете цветы из города **PERFECTION**.

В храме спуститесь в подземелье и, исследовав (**B**) -места со светильниками в стене, возьмите зеркало (**MIRROR**).

В доках напротив храма (1`1":8`4") (кнопка **B**) поговорите с находящимся там человеком. Он посоветует вам заглянуть в «**дом правительства**», а также в **LOBOTOMY CLUB**.

В магазине купите **FLIP ST** и идите в городской «**дом правительства**». Бандит **LENNY**, содержащийся там под стражей, попросит у вас **Flip st** (используйте «**show**»), чтобы бежать из города, а взамен даст карту (**MM map**) шахт (**THE MINES OF MYSTERY**).

После этого идите в город **PERFECTION** (4':14'). В храме внизу, в подземелье, в одном из светильников возьмите бумагу (**MEMO**). В магазине купите цветок (**FLOWER**). В здании гильдии волшебников (**CONJURER'S GUILD**), наверху, в библиотеке исследуйте книжные полки и возьмите несколько бумаг. Дверь, находящаяся в библиотеке, заперта и после переговоров с волшебницей, находящейся здесь же, вы узнаете, что верховная волшебница по имени **HAZE** может и согласится встретиться с вами, но не сейчас.

Дверь, ведущая к ней, называется дверь совершенства **IDEAL DOOR** и может быть открыта только специальным ключом.

В городе найдите маленький ресторанчик **A NICE LITTLE RESTORAUNT** и поговорите с метрдотелем по имени **MALDAVIN**. Он скажет вам, что у него есть ключ от **IDEAL DOOR**, но взамен ему нужны огненные дрова **FLAME'S WOOD**. В одной из записок (**NOTE**), найденных в библиотеке,

говорится, что они есть только в огненной пещере **THE CAVE OF FIRE**.

Теперь снова возвращайтесь в город **SPEED**. В гильдии стрелков покажите («**show**») цветы девушке у входа, и она пропустит вас к владычице стрелков **ARROW**. Покажите **ARROW** карту шахт, и она попросит вас освободить ее людей, запертых в шахте бандитами. **ARROW** даст вам символ стрелков (**AR SYM**), чтобы вы шли с ним в шахты и показали его **QUILL**, помощнице **ARROW**. Тогда та даст в вашу команду лучшую из своих лучниц - **FEATHER**.

Шахты находятся в месте с координатами 3`7":8`0". Победив бандитов, покажите («**show**») **AR SYM QUILL,** и она даст вам **FEATHER**. Также **QUILL** советует поговорить с **FLEMM'ом** в городе **BLOOD** и **XYLOTYL,** в города **KAOS**.

Чтобы открыть сундук в **THE CAVE OF FIRE**, вам нужен огненный ключ **FIRE KEY**.

Посетите **LOBOTOMY CLUB** (10"7":12"4"). Человек по имени **STATVOL** расскажет вам об огненном болоте **FIRE SWAMP**, где живет мерзкая колдунья **HIDEOUS**, которая может принимать обличье любого человека, коснувшись его волос. Сила ее в пальце (**FINGER**), надежно спрятанном где-то в болоте.

Также найдите человека по имени **LARRY**. Купите ему выпить, и он расскажет, что продал **FIRE KEY** старой волшебнице, которая живет на маленьком острове (8':5').

Побывав на острове, вы узнаете, что старая волшебница даст вам ключ только в обмен на украденное у нее яйцо **OGRE'S EGG**, которое спрятано где-то в пещере (6':21') (так как ваша команда еще недостаточно сильна, эту миссию поиска яйца можно пока отложить).

Отправляйтесь в город чародеев **KAOS** (11':9'). Зайдите в башню (**THE TOWER OF KAOS**). Вам говорят о том, что мастера **XYLOTYLa** трудно отыскать без его секретаря, которого можно найти в камере в храме.

На втором этаже башни купите карту бинго (**BINGO CARD**). В храме покажите («**show**») **BINGO** и **MIRROR** человеку за решеткой. Он скажет вам, что **XYLOTYL** каждую ночь бывает в верхней комнате башни.

Победите появившегося черного жреца (**BLACK PRIEST**), получите кнут (**WHIP**). Покажите кнут другому черному жрецу, который расскажет вам о скалистом острове в центре океана (21"8":8"7").

Ночью поднимитесь на самый верх башни и поговорите с **XYLOTYL`ом**. Он даст вам свой символ (**EN SYM**) для **FLEMM'a** в городе **BLOOD**. От **HAZE** из города **PERFECTION** вы должны получить её символ и принести **XYLOTYL'y**.

Теперь идите в город **BLOOD** (14':17'). Зайдите в академию некромантии (**THE NECROMANTIC ACADEMY**), в книжной полке рядом с дверью найдите ключ и возьмите труп. Поговорив с людьми в академии, вы узнаете, что **FLEMM** сейчас занят, а чтобы встретиться с ним, вы должны ночью принести труп на старое кладбище **TSALAMIS'a**.

В **NECROMANCER'S GUILD** можно узнать о казино (**CASINO ON THE ARTIC COAST**) 24`5":20`9".

О старом кладбище можно узнать в одной из таверн у **MORDICHI**. Оно находится на юге, на большом холме 15`5":18`3".

Ночью отнесите туда труп и можете снова идти в академию к **FLEMM'y**. Он даст вам свой символ (**NE SYM**) для **HAZE**. Отдайте **FLEMM'y** символ **XYLOTYL'a**, и он разрешит вам взять в свою команду молодого **MORTIMER`a**, которого можно найти в **GUILD HALL** на холме к северу от города (16`7":16`4").

На другом кладбище (16"7":16"4") встретьтесь с **KURTIS'ом**, он расскажет о гробнице черного жреца по имени **PAIN**, где находится одно из колец.

Теперь, когда в вашей команде уже 4 бойца, можете отправляться в пещеру (6`6":21`4"). Победив волшебниц, возьмите яйцо (**O EGG**) и отдайте («**show**») его старой волшебнице на острове, но для того, чтобы забрать **FIRE KEY**, вам придется сразиться с ней, так как по-хорошему отдать его она не желает.

Получив ключ, откройте сундук в **THE CAVE OF FIRE** (5`4":10`9"), возьмите **FLAME WOOD**, отдайте их в городе **PERFECTION** метрдотелю в ресторанчике, и тот даст вам ключ от **IDEAL DOOR** (**CO KEY**).

Открыв дверь в библиотеке, идите к **HAZE**. Она даст свой символ (**Co Sym**). Покажите ей **NE SYM** и к вам присоединится пятый член команды - **ALEXI** (она ждет на первом этаже). **ALEXI** даст вам рубин **RUBY**, который называется «Глаз **NEXUS'a**».

Сейчас идите в город **CATHEDRAL**, в самый большой собор **NEXUS'a** в мире. Зайдя туда, неподалеку от входа вы увидите красную статую **NEXUS'a**. Вставьте **RUBY** в пустую глазницу, и статуя даст вам записку (**NOTE**), чтобы отнести ее **BOB'y** в городе **SUNRISE**. **RUBY** снова вернется к вам.

В трех книжных полках храма найдите документы (**MEMO, SCRAP, SCRAP**).

Поговорите с красными жрецами, они расскажут вам о кольцах власти.

В крепости (**CITADEL**) наверху один сундук заперт, а ключ от него нужно найти у воинов в городе **SPARTA**.

Купите в магазине книги (**TOMES**).

Идите в город **KAOS** и покажите **CO SYM XYLOTYL'y**. Тот разрешит вам взять в свою команду одного из своих чародеев по имени **OBLIKY**), который в данный момент находится в доме **DRUNKEN DRAGON** к югу от города **BLOOD** (13`7":19`0").

Взяв **OBLIKY**, пока не ввязывайтесь внизу в бой с кучей чародеев, ваша команда ещё недостаточно сильна (можете использовать «camp», чтобы ускользнуть из дома), но потом вам обязательно нужно будет сюда вернуться.

Сейчас можете направиться в обиталище «лягушек» - **FENOPOLIS** (7':17').

Через закрытую дверь поговорите- с королем **FEN HO**, который просит принести контракт от гильдии защитников из города **PROTECTOR** (7':2').

Юго-западнее **FENOPOLIS'a** зайдите в **SHADY REST FUNERAL HOME** (5`9":17`7") и возьмите там череп (**SKULL**).

В доме к северу от города **CATHEDRAL** возьмите бокал (**GOBLET**).

Отправляйтесь в город **PROTECTOR** в здание гильдии защитников. Поговорите со **SWAREZ**, владычицей этой крепости защитников, и вы узнаете, что сможете получить контракт на охрану короля **FEN HO** в обмен на мед. Купите в магазине бальзам (**BALM**), который восстанавливает жизненную энергию.

Мед возьмите в доме в лесу (33`8":10`5").

После того, как получите мед, чтобы не терять зря время, идите в **CELESTIAL CITY** (26':15').

Между двумя храмами есть потайная пещера (26`3":15`4"). Зайдя туда (**B**), вы должны будете показать жрецам предметы (**items**) в следующей последовательности: 1. **So Sym**; 2. **Whip**; 3. **Scull**; 4. **Goblet**; 5. **Ruby**. Маленькая хитрость: разговаривайте со жрецами в пещере неоднократно, тогда при каждом разговоре члены вашей команды могут повышать свой уровень. Но имейте в виду, что после каждого неправильного ответа вы теряете часть денег. Поговорив с пятым жрецом и открыв последнюю дверь, вы возьмете первое из одиннадцати колец - **RING OF THOUGHT.**

CELESTIAL CITY делится на две части: темную и светлую пирамиды. В темной живут «лунные люди» и с ними нужно общаться только ночью. Соответственно, во вторую половину города, к «солнечным людям», нужно идти днем. Поднявшись наверх в солнечном храме и поговорив в красным жрецом, вы узнаете, что он сможет вам помочь, но ему нужна специальная бальзамирующая жидкость (**SPECIAL EMBALMING FLUIDS**). Сундук на самом верху заперт, нужен солнечный ключ (**SUN KEY**).

В лунном храме также поговорите с красным жрецом. Он расскажет вам, что воины города **SPARTA** постоянно нападают на них и многих уже убили. Жрец даст вам письмо (**note**) к королю **SPARTA** с просьбой не трогать «лунных людей».

Северо-западнее **CELESTIAL CITY** находится город **MESA**, но попасть туда вы сможете, только имея **DRAG ST**, с помощью которого вы вызываете дракона. Этот камень можно купить только в самом городе **MESA** или найти в одном из сундуков (обязательно разыщите хотя бы один!).

Сейчас есть смысл отправиться в резиденцию главаря бандитов - **BELMONT RESIDENCE** (20':11'). Внизу поговорите с **Mr. BELMONT`ом**. Бандиты интересуются городом **MESA**, единственным, не контролируемым их организацией. Им нужна информация из этого города.

Прежде, чем идти в **MESA**, посетите снова дом, где вы нашли **OBLIKY**, победите чародеев внизу и возьмите картину (**PIC**).

Посетите город **SPARTA** (11':21'). В крепости (**CITADEL**), чтобы попасть в комнату с сундуками, дайте взятку стражу у входа. В одном из сундуков вы найдете ключ (**WAR KEY**) от сундука в крепости города **CATHEDRAL**.

Чтобы просить о чем-то короля, вам нужно победить всех зверей на аренах. После победы король пообещает больше не трогать «лунных людей».

Побывайте в городе **COMMERCE** (15':1'). Там можно дороже, чем в других местах продать те предметы, которые вам не нужны. Покупать же здесь ничего не стоит, кроме, разве, нектара (**NECTAR**).

В этом же городе зайдите в один из частных домов (с лестницей на второй этаж) и помогите человеку по имени **FIVER** покинуть город (использовать «**city**»).

Если у вас достаточное количество денег, можете посетить **MAGIC BUS** (большое здание к востоку от города **COMMERCE** (24`3":2`6"), где можно купить практически все виды магии для каждого бойца и затем использовать их по мере повышения уровней членов команды.

Теперь можно отправиться в город **MESA**. Зайдя в крепость **THE DESERT FORTRESS**, наверху возьмите бумагу (**LOG**).

На улице возле частного дома исследуйте (**B**) землю и возьмите (**B**), примерно в середине увеличенного участка, песок (**SAND**).

В гостинице (**A CUTE LITTLE INN**) внизу (в дневное время!) находятся две женщины. Покажите («**show**») одной из них картину (**PIC**), и женщина превратится в **RING OF MUTATION**.

Сходите в резиденцию **BELMONT'a**. Покажите ему бумагу из города **MESA**, и он разрешит вам покинуть его дом. Внизу по другой лестнице спуститесь в подвал и в сундуке возьмите пропуск **ID** (**papers**), который позволит вам общаться с бандитами в **BANDIT HOLE**.

В городе **CATHEDRAL** в крепости в сундуке, используя ключ, найденный в **SPARTA**, возьмите бумагу (**file**).

Отнесите мед в **PROTECTION** и получите контракт на охрану **FEN HO**.

Найдите пещеру за водопадом (30`1":5`4"). Поговорите в волшебницей **MYST**. Она знает, где находится одно из колец, но скажет об этом, если вы найдете ее потерянный хрустальный шар (**CRYSTAL BALL**). Шар был украден предводительницей пиратов **AHAB**, корабль которой затонул где-то в море.

К западу от пещеры расположены рядом два города **OXBRIDGE** (25':4') и **RICHY** (22':4').

На юго-востоке находится большой амфитеатр (**GREATE AMPHITHEATRE**) (27':9'). Человек по имени **NOCUS** даст вам фальшивые усы (**MUSCH**).

В городе **OXBRIDGE** в здании библиотеки, на одной из полок с книгами (в центре зала), найдите пропуск (**PASS**) в секретную лабораторию некромантов в городе **BLOOD**.

В здании гильдии магов (**GUILD OF SO**), в одном из шкафов возьмите потерянную карту сокровищ (**SCRAP**). Дав взятку одному из находящихся там магов, вы получите прекрасного жирного голубя (**DOVE**).

В частном доме (24`9":5`4") на втором этаже найдите человека по имени **BRAINIAC**. Поговорив с ним (выберите «**class**») вы узнаете, что если вам удастся найти потерянную карту сокровищ,

он скажет вам, где живет один из магов, который сможет помочь вам. Покажите («**show**») ему **SCRAP** с картой и **BRAINIAK** даст вам координаты человека, живущего на острове (13`6":4`7"). Попасть к нему можно только ночью.

Остров находится к западу от города **RICHY**. На лодке доберитесь до него и ночью войдите в пещеру (**B**). Вам откроют дверь. Спуститесь вниз по лестнице и поговорите с магом (используйте «**quest**»). Вы узнаете, что тот может дать вам ключ интуиции (**INTUITION KEY**), если вы отыщете шар (**ORB**), потерянный его другом из **OXBRIDGE'a**.

Потерянный шар можно найти среди снегов. Доберитесь до заснеженных земель, увеличьте (**B**) место с координатами 26`2":0`6" и исследуйте (**B**) шаг за шагом этот участок. В центре, рядом с серыми камнями, вы найдете потерянный шар (**ORB**). Отдайте его человеку на острове, и тот даст вам **IN KEY**, который сможет открыть пещеру дракона **FLAMORY**. Выяснить, где нужно искать эту пещеру, вы должны в **OXBRIDGE**, показав **IN KEY** в гильдии магов.

В **OXBRIDGE** маг, которому вы покажете («**show**») ключ, расскажет вам, что пещеру дракона **FLAMORY** нужно искать там, где мир жизни встречается с миром смерти, среди песков, исследуя место ни высокое, ни низкое, с огненной дорожкой.

Идите сейчас в город **RICHY**. В крепости (**CITADEL**) поговорите с королевой. Она пообещает помочь в ваших поисках, но попросит достать линзы для телескопа в обсерватории.

В обсерватории поднимитесь наверх и вам дадут чертежи линз (**B**). С ними вам нужно идти в город **SHARD** (18':20'), где мастера изготовят линзы. Для этого, кроме чертежей, нужны еще и специальные книги (**TOMES**) и песок из города **MESA** (**SAND**).

Небольшое примечание:

сейчас вы уже можете посещать города и острова более или менее произвольно, в зависимости от того, где в данный момент находитесь, поэтому необязательно строго придерживаться той очередности, которая дана в описании, но, не выполнив какого-либо задания, не взяв необходимый предмет или не поговорив с кем нужно, вы рискуете многократно и безрезультатно посещать то или иное место. В описании дана относительно удобная последовательность действий, хотя она может быть и несколько иной.

В городе **SHARD** в башне стеклодувов внизу покажите **TOMES** и **SPECS** мастеру, а наверху покажите **SAND**. Тогда мастер наверху даст вам линзы (**LENS**), которые вы должны отдать королеве в **RICHY**.

В городе **BLOOD** на южном кладбище (15`6":18`3") (кнопка **B**) есть лестница, ведущая в подземную секретную лабораторию некромантов. Так как у вас имеется пропуск, вы можете получить бальзамирующую жидкость (**MED SUP**) для «солнечных людей». Обязательно купите у некроманта, торгующего магией, заклинание **RAISE** (без него вы не сможете взять одно из колец). Также вы можете купить **REAPER** (это очень сильная магия). Эти две магии и еще **WYRM** для **OBLIKY** не продаются в **MAGIC BUS**.

Северо-западнее города **BLOOD** расположен город **DOGGAN** (13':14'). Туда можно добраться на лодке. Перед тем, как идти в замок короля страны, постарайтесь потратить с толком как можно больше денег, так как в замке вас заставят отдать почти половину имеющихся средств.

Победите регента короля и получите ключ (**DIV KEY**), открывающий дверь слева. Дверь к королю заперта. Поговорите с женщиной в комнате рядом с королем, и она скажет вам, что железный ключ (**IRON KEY**) у няни короля, которая живет в этом же городе, в доме возле указателя. Зайдя в дом, вы узнаете, что **SARAH** находится сейчас в приюте города **SUNRISE**.

Теперь на лодке по реке отправляйтесь на юго-запад, в **FIRE SWAMP**, где живет колдунья **HIDEUS** (12`2":14`4"). Победив колдунью в башне, вы получите прядь волос (**HAIRLK**). Исследуйте (**B**) участок болота недалеко от входа в башню (12`1":13`7"). Там вы встретите лягушку по имени **MUCK**,

которая спросит, не пришли ли вы убить ее. Ответьте «no», и **MUCK** расскажет вам, что палец колдуньи (**FINGER**) нужно искать здесь, в юго-восточном углу. Возьмите **FINGER**.

Зайдите в **FENOPOLIS**, отдайте контракт из **PROTECTOR'a.** В благодарность **FEN HO** расскажет вам о **KEEF'e**, короле грабителей, который знает, где находится одно из колец. Для **KEEF'a** вы должны найти лист с дерева **GOMEZ'a**, которое находится в одной пещере с очень запутанным лабиринтом. **FEN HO** даёт вам бумагу (**NOTE**), которая поможет разобраться в этой головоломке.

Отправляйтесь в город **SUNRISE** (3':21'), в котором живут только дети и глубокие старики.

В одном из домов (3`5":22`1") отдайте на втором этаже человеку по имени **BOB** записку из храма в **CATHEDRAL'e** (используйте «**show**»). Взамен он даст вам другую бумагу (**NOTE**).

В другом доме (3'4`:21`5") найдите **SARAH** - няню короля города **DOGGAN**. Она расскажет вам, что колдунья **HIDEOUS** украла её волосы и вместе с ними красоту. Вы возвращаете ей волосы («**show**») и **SARAH** даст вам ключ от комнаты короля (**IRON KEY**), сказав, что король нуждается в помощи.

Еще в одном доме (3`2":21`8") вы увидите двух мальчиков и лестницу, ведущую вниз. Но ключа от двери нет. Мальчик по имени **CENTY** говорит (используйте «**quest**»), что, возможно, оставил его на тумбочке у друзей в доме неподалеку. В доме (3`1":21`7") в тумбочке рядом с кроватью найдете **MILK KEY**. Откройте запертую дверь ключом, спуститесь вниз и в середине бассейна возьмите молоко (**Y MILK**).

Возвращайтесь в **DOGGAN**, поговорите с королем (используйте «**job**»), и вы узнаете, что на нём лежит проклятие регента. Король ничего не помнит и нуждается в молоке молодости (**MILK OF YOUTH**), которое вы нашли в **SUNRISE**. Влейте («**show**») королю молоко, и тот даст вам старое кольцо, доставшееся ему от прадеда - **RING OF DIVISION**.

Сейчас можете снова посетить **CELESTIAL CITY.** В солнечном храме отдайте («**show**») жрецу **MED SUP**. Он даст вам солнечный ключ (**SUN KEY**), которым вы откроете сундук наверху и возьмете солнечный камень (**S GEM**).

В лунном храма отдайте (используйте «**quest**») письмо из **SPARTA** жрецу, и он скажет вам, что наверху, в середине бассейна вы можете найти лунный камень (**MOON GEM**).

Эти два камня понадобятся вам, чтобы взять кольцо в **CHAMBRE OF PERFECTION** (32`9":18`4"), но, чтобы победить в сражении за кольцо, вам потребуется, очень сильная команда. Пока ваши бойцы еще недостаточно развиты, отложите поход туда до лучших времен.

На юго-востоке от **CELESTIAL CITY**, находится логово бандитов (**BANDIT HOLE**) (30':18'). Зайдя туда, возьмите недалеко от входа бумагу (**SCRAP**). Поговорите с **OGNON,** возле запертой двери в центре и, так как у вас есть **ID**, он пропустит вас. У следующей двери вы встретите «старого знакомого» **LENNY**, которому вы помогли бежать из тюрьмы города **SPEED**. Он также позволит вам войти в дверь и пройти к сундукам. В одном из сундуков вы найдете священную печать (**H SEAL**).

При попытке покинуть здание вы будете вынуждены вступать в сражение с бандитами, которые довольно сильны. Если вы видите, что еще не готовы сразиться, лучше используйте «camp» для выхода.

Сейчас отправляйтесь в город **MAGICINIA** (30':3'). В магазине вы можете купить **MANA** для восстановления линии магии (пригодится не раз, когда поблизости нет таверны!) и поговорить с торговцем, стоящим напротив входа (используйте «**city**»). Он говорит, что у него есть интересующая вас карта сокровищ с затонувшего пиратского корабля. Вы должны убить 5 банд пиратов и захватить их флаги (**FLAGS**). Пираты в изобилии «водятся» у берегов города (достаточно один раз добыть флаги, а возможно, у вас уже есть этот предмет). **FLAGS** просто используется в магазине (**Start**, выбрать **goods**, кнопка **B**, выбрать **FLAGS**, кнопка **B**). Вы получаете **MAPBIT**, в которой говорится что корабль **AHAB** затонул 18':5"... Сейчас вам нужна вторая половинка карты.

Прежде, чем отправляться в **DIVISION** за картой, на лодке можете снова заглянуть в город **RICHY**. В обсерватории отдайте («**show**») линзы, и ученый, с которым вы разговаривали, пообещает

доложить королеве о вашей услуге. В крепости при разговоре с королевой («quest») вы узнаете, что у первого короля RICHY было одно из колец. Гробница короля находится здесь же, но чтобы открыть ее, нужен специальный ключ, так как замок заколдован. Поднявшись по ступенькам вверх (слева от королевы), идите по направлению к выходу. За отпертой дверью лестница, ведущая вниз. Внизу, в гробнице, перед дверью есть большой участок голубого цвета. Если вы вступите на него, он будет окрашиваться в зеленый цвет. Ваша задача - «закрасить» весь пол зеленым (здесь нужно немного подумать) и взять ключ (**CHSE KEY**).

Зайдя в гробницу, в не очень запутанном лабиринте вы найдете сокровищницу с сундуками, а также вам придется сразиться с командой ваших двойников, чтобы получить **Ring of Advance**.

В Великой пустыне есть башня чародея **TUTU** (33':9'). Побывав там, вы встретитесь с **FIVER'ом**, которому помогли в городе **COMMERCE**, и возьмете наверху, на книжных полках три бумаги (**SCRAP**). Также в этой башне вы найдете высшую магию для **OBLIKY - WYRM**.

К югу от заснеженных земель находится город **GUILD** (24':17'). Зайдите в здание гильдии грабителей (**THIEVE'S GUILD**), спуститесь вниз и поговорите с предводителем по имени **KEEF**. Он когда-то нашел одно из колец, но даст вам его только в обмен на волшебный лист с дерева **FLUFFI TREE OF GOMEZ**. Где это дерево, он не знает, но слышал, что эту информацию можно получить у сумасшедших из психиатрической лечебницы.

В гостинице (**INN**) внизу вам нужно победить грабителя, и тогда вы получите бумагу (**MAP**).

К югу от города **GUILD**, на берегу (24`5":20`9") находится казино (**casino**). Дайте взятку человеку, стоящему в центре комнаты, и он даст бумагу (**NOTE**) с координатами агента по имени **CARL** (16"3":11"4") в городе **DIVISION**.

Вновь посетив **DIVISION**, найдите **CARL'a** и, дав ему взятку, вы узнаете, что вам нужно найти рыцаря **MEAN DEAN'a** в **LOBOTOMY** CLUB (10`7":12`4"). В таверне со ступеньками наверх найдите чародея **RED BEARD**, покажите ему («**show**») имеющуюся у вас половинку карты, и за 100 золотых тот продаст вам вторую (**MAPBIT**).

В сразитесь с **MEAN DEAN'ом** и заберите у него пропуск (**ID**) в крепость, построенную на месте разрушенного города (28`0":18`2").

Навестите больных в психиатрической лечебнице (30':8') (необходимо, чтобы среди «**items**» были **FINGER и MUSTCH**). Человек по имени **OGNON** в одной из первых комнат скажет вам (использовать «**quest**») координаты пещеры, где растет дерево **TREE OF GOMEZ** (0`7":19`2").

Пещера находится на острове, так что добраться до нее можно только морем или по воздуху. В самой пещере вам, вероятно, придется поломать голову и быть предельно внимательным. Чтобы пройти довольно сложный лабиринт и добраться до искомого дерева, вам нужной наступить на 8 едва заметных, а иногда незаметных кнопок в виде небольшого зеленого бугорка, которые открывают проходы. Ориентироваться можно только по звукам (нечетное количество - закрыто, четное - закрыто). Это очень непростая задача, и вам нужно быть готовым к тому, что, возможно, придется довольно много времени провести в этом лабиринте. В конце его вы найдете нужный вам лист (**LEAF**).

С этого острова можете направиться в крепость (28':18'), попутно «разобравшись» с бандитами в их логове (30':18'), если вы не сделали этого раньше. Через ограду крепости можно перебраться только с помощью дракона. Здесь никто не желает разговаривать с вами: все вопросы решаются с позиции силы, так что будьте готовы к сражениям, как только войдете вовнутрь. После победы вы получаете ключ (**TWST KEY**), которым откроете двери в комнате. Поднявшись наверх, возьмите бумагу (**DIARY**). Чтобы открыть другую дверь, вам снова придется повоевать. В награду вы получите очередной ключ (**CRWN KEY**). В самой верхней комнате со множеством сундуков вам дадут ещеодин ключ (**SCUL KEY**).

От этой крепости рукой подать до города **GUILD** (24':17'). Отдайте **KEEF'y** (используйте «**show**») лист, который он требует, но кольцо вы все равно не получите, так как **KEEF** продал его жрецу **YOPPA**,

который сейчас находится в храме в городе **CATHEDRAL**. Так что придется вам снова идти в **CATHEDRAL**, но это необязательно делать немедленно.

Чуть западнее города **COMMERCE** расположен небольшой остров, где находится гробница (13`2":1`7"), открыть которую можно, только имея **SCUL KEY**. Выиграв несколько сражений с довольно сильными противниками (не забывайте в перерывах восстанавливать линии жизни и магии, вы получите еще одно кольцо - **RING OF BLOOD.**

CHAMBRE OF PERFECTION находится 32`9":18`4". Так как у вас уже есть лунный и солнечный камни, вы можете получить очередное кольцо (для этой миссии ваша команда должна быть достаточно сильна). Войдите (B) внутрь, спуститесь по лестнице и после недолгих переговоров вам придется справиться с еще одной командой ваших двойников. Одержав победу, в середине комнаты возьмите **RING OF PERFECTION**.

Из найденной карты вы узнаете, что сокровища можно найти на дне моря 18`5":4`0". Кнопкой B войдите туда и в сундуке возьмите хрустальный шар (**C BALL**), который отдайте волшебнице в пещере за водопадом. В благодарность она отдаст вам **RING OF CALLING**.

Северо-западнее города **SPEED** находится потайной секретный храм (32':5'). Там вы возьмете **RING OF VARIATION**. Имейте в виду, что на ближних подступах к кольцу вас ждут смертельные ловушки и, чтобы не погибнуть в первые же секунды, буквально с каждым своим шагом используйте **BALM** (у вас должен быть достаточный запас этого бальзама!). Не забудьте записаться, прежде чем зайти в этот храм, так как не исключена вероятность нескольких попыток взять кольцо.

В городе **CATHEDRAL** в храме вас поджидает очередная команда ваших двойников во главе с **YOPPA**, которую нужно победить, чтобы забрать **RING OF WILL**.

Пещеру дракона **FLAMORY** нужно искать в пустыне, немного северо-западнее города мертвых **NECROPOLIS**. Ее координаты - 30`3":11`9".

В пещере в комнате с красным полом поговорите с **FLAMORY**. Он заберет у вас **DOVE** и даст **RING OF INTUITION**.

И последнее, одиннадцатое кольцо, вы возьмете в городе **NECROPOLIS**, в гробнице черного жреца по имени **PAIN**. После смерти **PAIN** был похоронен вместе с кольцом. Чтобы открыть дверь в гробницу, у вас должна быть магия **RAISE**. Покажите ее стражам у входа, и дверь откроется. По гробнице бродит множество мертвецов, с которыми вам придется повоевать (имейте запас «**BALM**» и «**MANA**»). Лабиринт не очень запутанный, так что вы быстро доберетесь до кольца. Имейте в виду, что во время ходьбы по гробнице линии жизни ваших героев медленно, но верно убывают. Не забывайте следить за этим!

Победив всех мертвецов, возьмите последнее кольцо - **RING OF BILE**.

Итак, у вас сейчас есть все 11 колец и **HOLY SEAL**. Теперь вы должны отправиться на большой остров, где находится духовный центр мира **FOUNT OF HEAVEN** (1':18'). На этом острове вы уже были, когда искали пещеру с деревом **GOMEZ'a**, но сейчас вам нужно использовать дракона, чтобы добраться до входа в здание.

Чтобы открыть дверь, используйте (**B**) **H SEAL**.

Внутри вы встретите того самого **DARIUS'a**, который убил вашего учителя **TALMUS'a** в городе **MIND**. Он обвиняет вас в том, что часть колец вы у него просто перехватили (он тоже занимался их поисками), а сейчас **DARIUS** намерен забрать у вас все одиннадцать.

И в очередной раз вас ждет битва с вашими двойниками.

После победы **NEXUS** переносит **BUC'a** в свое царство, восстанавливает **THE ROD OF CREATION**, и **BUC** начинает править миром.

Следует очень красивый финальный ролик, заканчивающийся праздничным фейерверком.

Итак, итогом вашего длинного и трудного путешествия стало то, что теперь вы - властелин мира. Неплохой финал, не правда ли?

• SCOOBY DOO •

(СКУБИ ДУ)

• *Aclaime* • *Количество игроков 1* • *Логическая игра* •
Рейтинг★★★★★★★★★☆

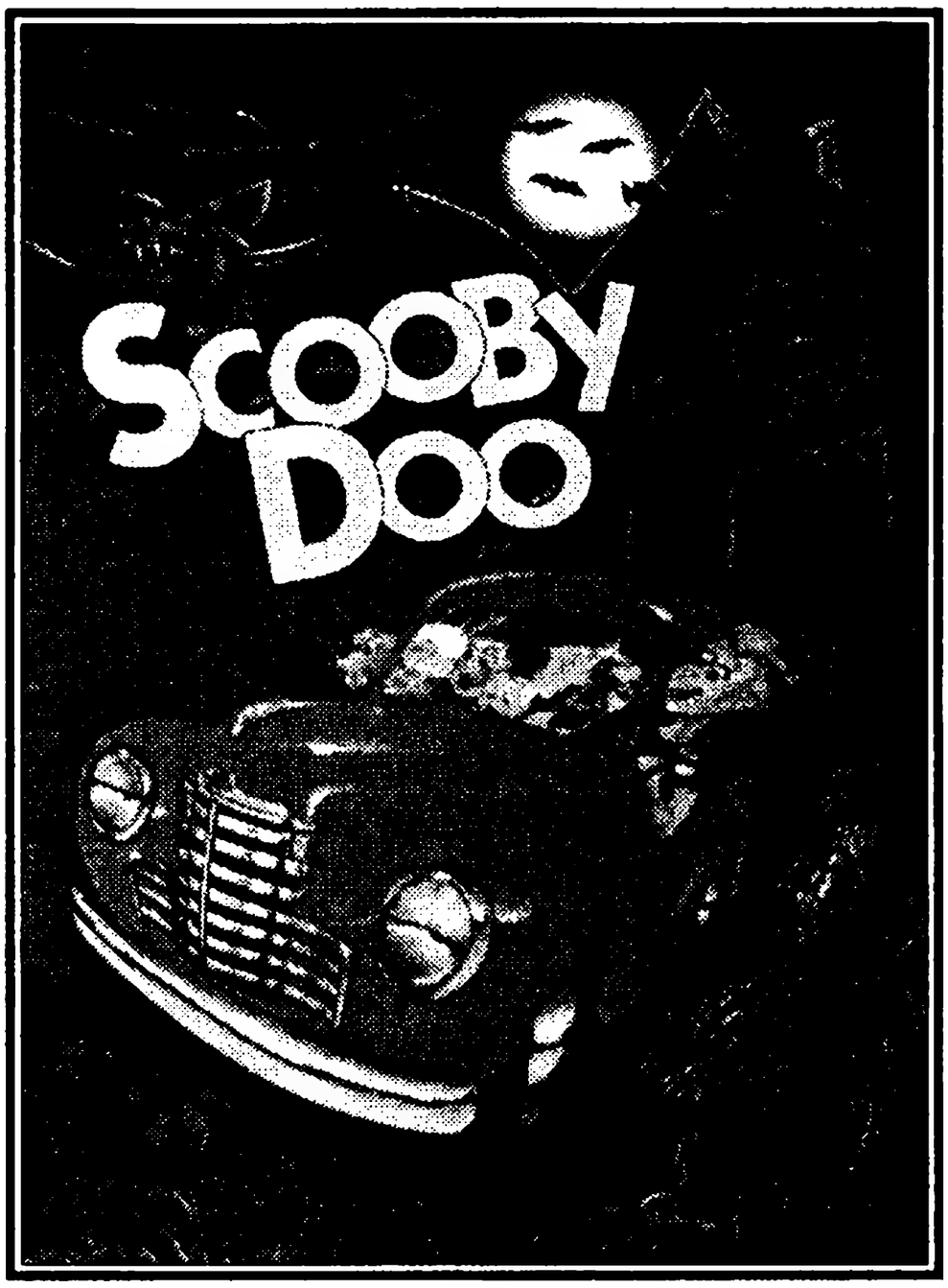
Логическая ролевая игра.
Приключения мальчика SHAGGY и его друга собаки SCOOBY.
Головоломки, которые ожидают вас, отнюдь не просты и во время игры необходимо напрячь свои умственные способности. Также желательны хотя бы минимальные познания в английском языке. Графика перенесена с мультсериала, который послужил основой для игры. Оттуда же очень точно перенесена музыка.

Предыстория

В игре 2 сценария: «**BLAKE'S HOTEL**» и «**HA-HA CARNIVAL**».

В первом сценарии вам предстоит найти и освободить хозяина отеля дядюшку **BLAKE'a** и избавиться от призрака.

Во втором сценарии вы должны изловить клоуна, нарушителя спокойствия, и восстановить карнавал.



Управление

Вначале вы можете выбрать один из двух сценариев (**Start**), начать новую игру (**Start**) или продолжить, набрав **«password»** (**«continue»**). Набирая «**password**», используйте B и в конце «**End**».

Во время игры, нажав на «**Start**», вы можете записать **«password»** на данный момент и продолжить или закончить (**Quit mystery**) игру.

A - режим движения;

B - режим курсора и выполнение команд. Курсор наводится на нужные команды или предметы. Зайдя куда-либо, исследуйте курсором все пространства, чтобы не пропустить нужный предмет;

C - выбор предметов.

Команды

TAKE - взять
TALK - разговаривать
PUSH - нажать (толкнуть)
GIVE - дать
OPEN - открыть
PULL - тянуть
USE - использовать
LOOK - смотреть
SHUT - закрыть
EAT - есть

Прохождение

«Blake's Hotel»

В начале игры вы оказываетесь в вестибюле (**THE LOBBY**) отеля. Откройте дверь (**open Door**)

слева от картины. В офисе (**THE OFFICE**) возьмите электронагреватель (**take Heater**). Откройте ящик (**open Drawer**) письменного стола и возьмите ножницы (**take Scissors**).

Вернитесь в вестибюль и поднимитесь по лестнице. Вы окажетесь в коридоре (**THE HALLWAY**), вдоль которого шесть дверей и седьмая в торце заперта. Открывайте все двери подряд, убегая от призрака, и, в конце концов, вы выйдете из седьмой двери, которая теперь будет открыта. Войдите через нее в комнату садовника (**THE GARDENER'S ROOM**). В тумбочке рядом с кроватью откройте ящик (**open Drawer**) и возьмите книгу (**take Book**). Откройте ящик в столе с разбитым зеркалом и возьмите бутылочку антацида (**take Antacid**). Из кровати вытащите пружину (**take Bed Spring**).

Вернитесь в коридор и, используя лифт (**use Dumb Waiter**), находящийся возле лестницы, спуститесь на кухню (**THE KITCHEN**). Слева возьмите висящую на крюке кастрюлю (**take Pot**) и наполните ее (**use Pot with Kitchen Sink**) водой из-под крана. На полке рядом с холодильником внизу возьмите банку консервов (**take Chili**). Отодвиньте (**push**) мешок с мукой (**Flour**) и посмотрите через отверстие (**look Peephole**). Вы увидите две фигуры возле камина в вестибюле, которые говорят о дяде BLAKE`е. Один из них бросит в огонь клочок бумаги.

С пола возле раковины подберите бусы (**take Beads**). Отодвиньте (**push**) холодильник (**Refrigerator**) и на полу возьмите асбестовое ушко (**take Soda Tab**).

Поднимитесь на лифте наверх и спуститесь по лестнице в вестибюль. Потушите огонь в камине водой из кастрюли (**use Pot o'Water with Fire**) и возьмите скомканную бумажку (**take Crumled Note**).

Из вестибюля через проход (**Archway**) пройдите в кафе (**THE CAFE**) и поговорите с поваром (**talk to the Cook**). Он не поверит, что вы голодны, и станет прогонять вас прочь. Тогда съешьте (**eat**) антацид. У вас заурчит в животе, и повар кинется на кухню приготовить вам еду. Когда он уйдет, возьмите ключ (**take Key**), который висел за спиной повара. Откройте буфет (**open Cabinet**) и возьмите консервный нож (**take Can Opener**). Поверните (**push**) радио (**Radio**) на круглом столике, откройте его (**open Radio**) и возьмите батареи (**take Battery**).

Вернитесь в вестибюль, откройте дверь слева (**open Outside door**) и выйдите на улицу. Идите налево, пока не увидите снеговика (**Snowman**). Заберите у него лопату (**take Shovel**). Затем лопатой раскидайте снеговика (**use Shovel with Snowman**) и на его месте подберите замороженный колокольчик (**take Frozen Bell**). Отоприте замок на двери сарайчика (**use Key with Lock**). Откройте сам сарай (**open Shed**) и возьмите лом (**Crowbar**), рабочие перчатки (**Work Gloves**) и опрыскиватель (**Weed Killer**). Подойдите к дому и лопатой очистите от снега вход в подвал (**use Shovel with Snow Covered Doors**). Ломом удалите защелку (**use Crowbar with Locked Doors**), откройте двери в подвал (**open Double Doors**) и спуститесь вниз. Откройте шкафчик (**open Locker**), возьмите удлинитель (**take Extension Cord**) и подберите отвертку (**take Screwdriver**) в левом нижнем углу.

Поднимитесь по лестнице, и вы окажетесь в офисе.

Снова поднимитесь в комнату садовника и перчатками возьмите горшок с ядовитым цветком (**use Work Gloves with Poison Oak**) с полки слева. С телевизора заберите освежитель воздуха (**take Air Freshener**).

Выйдите в коридор и спуститесь на лифте в кухню. Откройте микроволновку (**open Microwave**), положите туда замороженный колокольчик (**use Frozen Bell with Microwave**). Включите (**use**) микроволновку и затем выньте из нее размороженный колокольчик (**take Cow Bell**). Вскройте консервным ножом банку (**use Can Opener with Chili**). Отвинтите вентиляционную решетку внизу справа с помощью отвертки (**use Screwdriver with Vent cover**). Соберите в том же углу термитов в пустую банку из-под консервов (**use Empty Chili Can with Termites**). Через дверь справа (**Kitchen Door**) выйдите в кафе, а оттуда - в вестибюль.

Подойдите к пустой стойке и позвоните в колокольчик (**use Bell**), который находится на ней. Вы

убедитесь, что колокольчик не работает. Тогда используйте тот, что есть у вас, и поговорите с подошедшим коридорным (**talk to Bellhop**). Дайте ему бусы (**give Beads to Bellhop**), и коридорный расскажет вам о игрушке, которую он где-то потерял недавно.

Выходите на улицу и, надев пружины (**use Bed Spring**) (стоя на крыльце!), возьмите одну лампочку из рождественской гирлянды (**Christmas Lights**) над входом.

Теперь положите нагреватель рядом с храпящим медведем (**use Heater with Bear**) и, используя удлинитель, включите его (**use Extension Cord with Heater**). Когда медведь проснется, дайте ему лист ядовитого растения (**use Poison Oak with Bear**), отчего тот забегает и повалит столб (**Totem Pole**). Упавший столб станет мостом на противоположный берег.

Перейдите через реку, отрежьте ножницами веревку (**use Scissors with Rope**) и возьмите ее с собой. Заберите удочку (**take Pole**) и используйте её три раза на мостике. Первые два раза вам попадутся рыбки, а на третий вы выловите игрушку-куклу (**Doll**). Возьмите ее и отнесите (**give**) коридорному. Взамен он даст вам кубок (**Goblet**).

Спуститесь в подвал и примените клочок бумаги к стеллажу с бутылками (**use Crumpled Note with Rack**). За стеллажом откроется потайной ход в шахту, где вам нужно найти и взять три колеса (**take Wheel**). Поставьте их на вагонетку (**use Wheels with Mine Car**)и поезжайте (**use Mine Car**).

Пройдите направо до каменного моста (**STONE BRIDGE**) через зловонный пруд (**PUNGEANT POND**). Поставьте (**use**) освежитель воздуха и идите по мосту. Вы окажетесь в темном лабиринте (**THE MAZE**). Чтобы иметь возможность двигаться дальше, вы должны обеспечить себя хоть каким-то освещением. Соедините лампочку от гирлянды с батарейкой (**use Light Bulb with Battery**), а затем лампочку с батарейкой соедините с асбестовым ушком (**use Bubb and Battery with Soda Tab**). Используйте самодельный карманный фонарь (**Flashlight**) и найдите выход из небольшого лабиринта.

Попав в помещение гробницы (**THE TOMB**), двигайтесь направо до зарослей (**KILLER LETTUCE**). Используйте распылитель (**use Weed Killer with Killer Lettuce**), и на этом месте появится проход в следующее помещение (**THE DUNGEON**).

Привяжите веревку к цепи слева (**use Rope with Cuffs**) и спуститесь в колодец (**use Rope**). Там вы обнаружите закованного дядю **BLAKE`a**. Примените для его освобождения термитов (**use Termites with Uncle BLAKE**).

Пока вы освобождали дядю, ваша собака куда-то пропала.

Возвращайтесь снова в гробницу и отдайте (**take**) имеющуюся у вас книгу дяде. Он прочтет древние письмена на стене и расскажет, как быть дальше. Примените кубок к каменной статуе (**use Goblet with Statue**), чтобы поговорить с ней. Скажите ей заклинание «**XYZZY**», и откроется ниша с золотым медальоном (**Medallion**). Возьмите его и идите налево, в помещение с машинами (**The Shaft**), где осталась ваша вагонетка. Используйте шланг с механизмом (**use Hose with Engine**), затем шланг с горючим (**Gas**) и включите двигатель (**use Switch**).

Садитесь в вагонетку и выходите в помещение подвала, где призрак гоняется за **SCOOBY**. Примените медальон к крюку над колодцем (**use Medallion with Hook**), чтобы избавиться от призрака и освободить собаку.

Из последующей сцены у входа в отель выяснится, что похищение дяди **BLAKE'a** организовали садовник и повар. Оба арестованы, справедливость восторжествовала, и вы можете приступать ко второй миссии - наведению порядка на карнавале.

«Ha-Ha Carnival»

Игра начинается с места под названием **THE FRONT LOT**. Карнавал в некотором запустении, не работают ни кассы, ни закусочные.

Войдите в голубое здание (**BOARDWALK**). Откройте мусорный бачок (**open Trash Can**) и

возьмите бинт (**take Mummy Bandages**). Затем на полочке у будки с надписью «**Madam Zelda**» возьмите желтый купон (**take Coupon**), который позволит вам сыграть в **Hammer Game**. В киоске (**TAFFY MACHINE**) возьмите ремень (**take Taffy**).

Справа от киоска вход на лодочную станцию (**BOATHOUSE**). Войдя туда, вытащите из воды кораблик (**take Boat**) и бутылку (**take Bottle**). Откройте (**open**) бутылку и прочтите записку (**look Note**), в которой говорится, что кто-то заключен в **FUN HOUSE** и просит помощи.

Вернитесь снова в **BOARDWALK** и идите к аттракциону, вход в который сделан в виде открытого рта клоуна. Это и есть **FUN HOUSE**

Войдя в него, вы окажитесь на крутящейся пластинке, с которой есть три выхода. Чтобы выходить через них, необходимо нажимать на джойстике стрелки в противоположных выходам направлениях.

Выйдите через среднее отверстие, и вы окажетесь на аттракционе со сталкивающимися автомобилями (**The Bumper Cars**). Наденьте ремень на колесо механизма (**use Taffy with Engine**) и включите механизм с помощью переключателя (**use Switch**). Садитесь в машину (**use Bumper Car**) и приготовьтесь к борьбе с клоуном. Бить его машину нужно в боковую сторону (управлять машиной - **кнопка B и D-pad**). Внизу показаны линии жизни - ваша и клоуна. Если вы выиграете, клоун убежит (приготовьтесь к тому, что, возможно, вам придется сделать несколько попыток - это не так легко, как кажется с первого взгляда). У выхода с аттракциона подберите дротик (**take Dart**).

Снова войдите в **FUN HOUSE** и выйдите через левое отверстие. Вы окажетесь в зеркальном зале (**THE HALL OF MIRRORS**). Подойдите к третьему зеркалу (на колесиках) и поверните (**push**) его. Клоун в четвертом зеркале растворится и выбросит свечу зажигания (**Spark Plug**). Подберите ее, выйдите из зеркальной комнаты и снова войдите в **FUN HOUSE**. На этот раз выходите через правое отверстие.

Вы окажетесь в малопривлекательном мрачном месте под названием **THE HAUNTED HOUSE**. Подойдите к лежащему монстру и снимите с него ботинки (**take Boots**). Откройте гроб (**open Coffin**), который стоит слева. Оттуда вывалится мумия и снова спрячется. Потяните (**pull**) за бинт (**Bandage**), торчащий из гроба и вы освободите менеджера карнавала, который расскажет, что кто-то пытается загубить его карнавал.

Выходите из комнаты в **BOARDWALK**, а оттуда выйдите в **FRONT LOT**.

Поговорите с ребенком (**talk to Kid**), который появился здесь. У него в руках рулон билетов, но он не дает их вам, а хочет получить водяной пистолет.

Идите налево, на аттракцион **HAMMER GAME**. Дайте купон служащему, и у вас окажется молоток (**Hammer**). Попробуйте сыграть (**use Hammer with Hammer Game**), но все это бесполезно - сколько бы вы ни играли, вам не выиграть. Используйте штырь (**use Pole**) и его силы как раз хватит, чтобы не только добиться своего, но и сломать **HAMMER GAME**. В результате, после переговоров с недовольным служащим, вы уходите с аттракциона с молотком.

Зайдите снова в **BOARDWALK** и пройдите направо до входа в **BACK LOT**. Слева поднимитесь (**use**) по лестнице на вышку для прыжков (**Ladder Harness**), наденьте пояс с резиновым канатом (**use Bungee Harness**) и во время прыжков возьмите ведро (**take Bucket**). Спуститесь вниз (**use Ladder**), зайдите снова в **BOARDWALK** и наполните ведро водой из-под крана рядом с киоском (**use Bucket with Faucet**).

Возвращайтесь в **BACK LOT**, пройдите вправо до киоска с воздушными шарами (с вывеской «**Ballons**») и с помощью **SCOOBY** достаньте магнит (**Magnet**) с колеса обозрения (**use Ballons with Scooby**).

Пройдя еще правее, вы окажетесь в аттракционе под названием **Diving Bell**. Зайдите в спускаемый подводный аппарат и спуститесь под воду (**use Valve**). Откройте люк (**open Hatch**) и ведром с водой поймайте маленького осьминога (**use Backet of Water with Inky**). С помощью магнита

достаньте несколько монет из сундука (**use Magnet with Treasures**) и поднимайтесь на поверхность (**use Valve**).

Вернитесь снова в **FRONT LOT** и зайдите в красный шатёр (**The Game Tent**) с вывеской «**Arcade**». Бросьте в игровой автомат несколько монет (**use Tokens with Crane Game**), вытащите (**кнопка B**) водяной пистолет и заберите его (**take Water Pistol**).

Рядом с автоматом зайдите в комнату для персонала с надписью «**Employees Only**», возьмите со стола бланк заявления (**take Application**), откройте ящик (**open Trunk**) и заберите оттуда гаечный ключ (**take Wrench**).

Вернитесь во **FRONT LOT**, отдайте (**give**) билеты служащему аттракциона с дротиками. Он даст вам дротики (**Darts**), которые нужно взять со стойки и использовать (**use Darts**). Чтобы выиграть игрушечного медвежонка (**Teddy Bear**), необходимо сыграть три раза.

Идите в **BOARDWALK** и подойдите к автомату для гадания **MADAME ZELDA**. Положив в автомат монету (**use Tokens with Madame Zelda**), спросите о судьбе (**What's the meaning of Life?**). Автомат сломается, а вы заберите отвалившуюся голову (**take Head**).

Зайдите в **FUN HOUSE** и выйдите через правую трубу. Вы снова окажетесь в **HAUNTED HOUSE**. У лежащего монстра отвинтите несколько болтов (**use Wrench with Bolts**).

Затем во **FRONT LOT** поговорите с мальчиком и предложите ему прокатиться на «американских горках» (**Wanna ride the roller coaster with me and Scooby?**). Он согласится, и вы вместе с ним идете к билетеру в **BOARDWALK**. Билетер замечает, что мальчик слишком мал для такого аттракциона. Тогда вы даёте ребенку высокие ботинки (**GIVE BOOTS TO KID**). Служащий соглашается пропустить вас, но мальчик в последний момент убегает. Тем не менее, если голова от автомата **MADAME ZELDA** при вас, вам разрешат пройти на аттракцион. Как только поднимитесь на горку, сразу используйте ручной тормоз (**use Brake**). Остановившись, отремонтируйте поврежденные рельсы (**use Bolts with Track**). Снимитесь с тормоза (**use Brake**) и постарайтесь остановиться чуть дальше, используя второй ручной тормоз (возможно, вам придется не один раз проделывать это, тогда каждый раз давайте служащему билеты). Остановившись во второй раз у небольшой будки. откройте ее (**open Shed**) и возьмите малярную кисть (**take Paint Brush**).

Снявшись со второго тормоза и оказавшись в **BOARDWALK**, выйдите из здания и, рядом с тем местом, где стоит мальчик, пройдите по подмосткам к пруду. Примените свечу зажигания к лодке (**use spark Plug with Boat**), а затем воспользуйтесь лодкой (**use Boat with Spark Plug with Pond**).

В следующей сцене вы оказываетесь в офисе и разговариваете с менеджером. После разговора, оказавшись на улице, еще раз зайдите в офис (**THE FRONT OFFICE**) и возьмите со стола печать (**take Stamp**).

В шатре **GAME TENT** снова идите в комнату для персонала, поставьте на заявлении печать (**use Rubber Stamp with Application**) и прикрепите его на доску (**use Application with Bulletin Board**).

Выйдя из шатра, возьмите слева вывеску (**taker Sign**) и идите в **BACK LOT**. Дайте (**give**) игрушечного медвежонка медведю на шаре, он уйдет и оставит мяч (**Ball**), который вы подберёте (**take**). Возле фургона с заколоченной решеткой, откуда высовывается лапа чудовища, окуните кисть в ведро в осьминогом (**use Paint Brush with Bucket with Inky**), а затем этой кистью напишите несколько слов на вывеске (**use Inky Brush with Sign**). Поставьте объявление рядом с фургоном, и клоун тотчас же прибежит. Но забираться в клетку он все же не желает, хотя вывеска ясно указывает, где его место. Тогда проткните мяч дротиком (**use Dart with Ball**), и клоун, испугавшись хлопка от разорвавшегося мяча, залезет в фургон.

Как выяснится позже, под видом клоуна творил безобразия один из служащих карнавала. Но все, в конце концов, заканчивается благополучно, и очень скоро карнавал заработает в полную силу.

• SHINING FORCE •

(СИЯЮЩАЯ СИЛА)

• Sega • Количество игроков 1 • Ролевая игра •
Рейтинг★★★★★★★★☆☆

Одна из лучших ролевых игр на SEGA. Большой объем и достаточно высокий уровень сложности, несомненно, доставят удовольствие любителям ролевых игр.

Предыстория

Королевство **GUARDIANA** земли **RUNE** долгое время было оплотом мира и законности, одновременно охраняя врата древних народов **THE GATE OF THE ANCIENT**, ведущие к неизведанным мирам. В книгах из королевской библиотеки, собиравшейся веками, говорилось о давней грандиозной битве между силами света и тьмы. В одной книге было сказано, что **DARK DRAGON**, возглавляющий силы тьмы, будучи побежденным воинами Света, обещал вернуться через 1000 лет.

Тысяча лет мира и спокойствия прошли, и королевство **RUNEFAUST** объявило войну другим королевствам **RUNE**, чтобы помочь **DARK DRAGON'у** вновь вернуться в этот мир.

Небольшой отряд воинов, именуемый **SHINING FORCE** (**Сияющая Сила**), отправляется в опасное путешествие для борьбы с темными силами **RUNEFAUST'а**, и вы возглавляете его.

Основа игры - это сражения. Вы должны продумывать стратегию на несколько шагов вперед. Не имеет смысла подробно описывать каждую битву, так как каждый игрок выбирает свою стратегию и тактику, действует по своему усмотрению и в зависимости от состава команды и уровня развития своих бойцов. Здесь даны лишь некоторые рекомендации.

Во время боя вперед лучше выставить самых сильных бойцов и стрелков, а лекарей и магов оставлять в арьергарде. У каждого бойца должны быть при себе лечебные травы. Лекари - это хорошо, но взаимовыручка в бою тоже не помешает. Вы сможете с помощью лекарственных средств подлечить себя или ближайшего соседа. Основной персонаж должен остаться в живых на протяжении всего сражения, иначе вы потеряете половину своего золотого запаса, и вам придется начинать бой с самого начала. Старайтесь всегда держать целителя рядом с собой. В критической ситуации лучше воспользоваться магией **EGRESS** или **ANGEL WING** - в этом случае вы, по крайней мере, не потеряете своих денег. В случае гибели других членов команды сражение будет продолжаться без них.

Иногда случаются сверхмощные атаки как с одной, так и с другой стороны. Также бойцы обеих сторон могут иногда защищаться от атак, но, к сожалению, этой привилегией почему-то чаще пользуется неприятель. Это не относится к действию магии, против нее не может устоять никто. И двойные удары, и защита, и сверхмощные атаки происходят автоматически, и вы никак не можете влиять на это. Между боями вы побываете в нескольких городах и деревнях, собирая полезную информацию, разговаривая с местными жителями, покупая или находя различные предметы, которые помогут вам в вашем путешествии, и будете постепенно находить все новых бойцов.

Управление

В игре предусмотрена система записи (сохранения) - (save) - на трех файлах. Если заняты один или два файла, то нажав на «**Start**», вы можете:

new - начать новую игру;

cont - продолжить ранее записанную;

del - стереть какой-либо файл;

copy - скопировать какой-либо файл на свободное место.

Если нажать кнопки **A** или **C**, находясь в городе, появляются изображения нескольких иконок (использовать **A** или **C**):

1. Говорить (**talk**) - нужно встать прямо перед персонажем.
2. Предметы (**items**) - эту иконку можно развернуть:
   use - использовать какой-либо предмет,
   drop - избавиться от ненужного предмета,
   give - передать какой-либо предмет от одного персонажа другому
3. Исследовать (**search**) - используется для открывания сундуков или исследования каких-либо мест.
4. Магия (**magic**) - эта иконка не работает вне сражения.

В магазинах при разговоре с торговцем появляются следующие иконки:

buy - купить что-либо (когда покупаете оружие, не забудьте потом вооружить им бойцов!);

sell - продать что-либо из имеющегося у вас;

repair - починить какой-либо предмет, нуждающийся в ремонте;

deals - «из-под полы». Иногда могут продаваться полезные предметы.

В каждом городе вы можете найти священника (**Priest**). После разговора со священником появляются иконки (используется **C**):

save - сохранить игру;

raise - восстановить убитого персонажа;

promote - повысить уровень (**L**) какого-либо персонажа.

Необходимо набрать 10 уровней, и ваш боец может быть переведен в более высокую категорию. При переводе персонаж становится слабее, но зато потом он может использовать более мощное оружие и быстрее совершенствовать свое боевое мастерство. За один раз не рекомендуется повышать больше двух-трех бойцов, чтобы резко не ослабить свою команду;

cure - если какой-то персонаж отравлен, парализован или проклят, можно вылечить его.

В штабе (**HEADQUARTERS**) в каждом городе вы можете:

advice - получить советы Новы перед каждым сражением, какую лучше выбрать тактику;

item - посмотреть, что у вас есть в наличии;

status - посмотреть статус каждого члена команды: уровень (**LV**), жизненные силы (**HP**), магия (**MP**), атака (**attack**), защита (**defense**), быстрота (**agility**), подвижность (**move**);

join - заменить одного бойца другим. Так как в сражении не могут участвовать больше 12 человек, вам придется выбирать сильнейших и периодически заменять того или иного персонажа.

Также в штабе вы можете поговорить с каждым из бойцов, независимо от того, будет он сражаться или в данное время «в запасе», и узнать, каков его боевой настрой.

Во время сражения вы управляете своим персонажем с помощью стрелок и кнопок **A** или **C**. Нажав на **A** или **C**, вы можете:

attack - атаковать противника;

item - использовать (**use**) какой-либо предмет, передать (**give**) его другому бойцу, находящемуся рядом с вами, перевооружить или вооружить (**equip**) бойца имеющимся оружием, избавиться (**drop**) от ненужного предмета;

stay - оставаться на том месте, куда вы привели своего бойца;

magic - использование магии (у кого она есть);

Если нажать **B** в то время, когда очередь двигаться предоставлена вашему персонажу, появляется белый светящийся квадрат. Наведя его на ваших бойцов или противников и нажав **A**, вы увидите полный статус персонажа.

Если навести квадрат на свободное место и нажать **A** или **C**, появятся иконки:

map - карта сражения. Можно посмотреть расположение ваших сил (зеленый цвет) и сил противника (красный цвет);

message - можно убрать часть информации, появляющейся после каждого сражения;

speed - скорость прохождения на экране информации;

quit - можно в любой момент покинуть поле боя, ответив «yes», и в следующий раз игра начнется именно с этого места.

Члены команды

Характеристики бойцов, данные здесь, носят чисто справочный характер. Каждый игрок волен формировать команду по своему усмотрению или в зависимости от обстоятельств (как хорошо удалось развить того или иного персонажа).

MAX - основной персонаж. Хороший боец, владеет магией **EGRESS**. Вы можете выбрать для него и любое другое имя.

LUKE - воин. Хороший боец, владеющий мечом и боевым топором. Останется он до конца или нет, зависит от того, как будут повышаться его уровни.

KEN - рыцарь. Быстро наращивает силу, но позже появятся рыцари с более мощной атакой и лучшей защитой.

TAO - колдунья. Владеет магиями **BLAZE**, **SLEEP**, **DISPEL** и **BOOST**. **TAO** желательно держать в команде до конца.

HANS - лучник. Хорош на первых порах, но потом лучше заменить его.

LOWE - целитель. Медленно набирает уровни, но если удастся развить его, он будет хорош и как целитель, и как боец. Владеет магиями **HEAL**, **DETOX**, **SLOW** и **QUICK**.

GONG - монах. Неплохой целитель.

GORT - воин. Очень сильный боец. Желательно, чтобы он быстрее повышал свое мастерство и оставался с вами как можно дольше.

MAE - метательница копья. Довольно сильный боец.

KHRIS - целительница. Хороша на первых порах. Владеет магией **HEAL**.

ANRY - колдунья. Владеет магиями **BLAZE**, **FREEZE**, **BOLT** и **MUDDLE**. Желательно активно развивать ее.

ARTHUR - рыцарь. Очень слабый боец, лучше заменить его при первой же возможности.

BALBAROY - человекоптица. Средний боец, хорош на первых порах.

AMON - человекоптица, жена **BALBAROY**'я. Довольно слабый боец.

DIANE - лучница. Если удастся хорошо развить ее, будет весьма полезна.

ZYLO - оборотень. Довольно сильный боец, но все зависит от того, как удастся развить его.

PELLE - рыцарь. Очень сильный боец, желательно оставить в команде до конца.

YOGURT - непонятный маленький зверек. Практически бесполезен.

KOKICHI - можно назвать его «летающим рыцарем». Может стать очень сильным бойцом. Есть смысл развивать его.

VANCAR - рыцарь. Неплохой боец.

DOMINGO - маг. Исключительно полезный боец, обязательно развивайте его. Владеет магиями **FREEZE**, **MUDDLE**, **DISPEL** и **BOOST**. Имеет хорошую защиту.

GUNTZ - допотопный рыцарь. Средний боец.

ERNEST - рыцарь. Неплохой боец.

LYLE - лучник. Неплохой боец, может заменить **DIANA'у**.

BLEU - дракон. Умный, но в бою не очень хорош.

MUSASHI - самурай. Очень сильный боец, есть смысл держать его до конца игры.

ALEF - хорошая колдунья. Жаль, что присоединяется к вам слишком поздно. Есть смысл попробовать развить ее. Владеет магиями **BLAZE**, **FREEZE**, **BOLT**.

TORASU - прекрасный целитель, будет очень полезен. Владеет магиями **HEAL**, **DETOX**, **SHIELD** и **AURA**.

ADAM - робот. Средний боец.

HANZOU - ниндзя. Сильный боец, но слишком поздно появляется. Владеет магиями **SLEEP**, **DISPEL**, **DESOUL**.

Магии

Боевые магии:

BLAZE - магия огня. Действует на всех врагов.

FREEZE - магия замораживания. Действует на всех врагов.

BOLT - магия молнии. Действует на всех врагов.

MUDDLE - магия путаницы. Пораженный ею персонаж может действовать непредсказуемо, вплоть до атаки на своих же бойцов. Действует не на всех врагов.

DESOUL - магия бездушия. Уничтожает противника полностью, но действует очень редко.

DISPEL - магия рассеивания. На какое-то время лишает противника возможности использовать магию. Действует не на всех врагов.

SLOW - магия понижения. Снижает на определенное время защиту и проворность противника.

SLEEP - магия сна. Усыпляет на какое-то время ваших противников, но действует избирательно.

Другие магии:

EGRESS - магия ухода. Используется для перенесения с поля боя в церковь ближайшего города.

SHIELD - магия поля. Образует поле вокруг вашего бойца, защищающее на какое-то время от действия магии неприятеля.

BOOST - магия помощи. На некоторое время увеличивает силу атаки вашего бойца.

DETOX - магия противоядия. Избавляет вашего бойца от действия яда, которым его могут отравить некоторые враги.

HEAL - магия исцеления. Восстанавливает часть жизненной энергии одного вашего бойца.

AURA - магия ауры. Тоже магия исцеления, но действующая сразу на нескольких ваших бойцов.

QUICK - магия скорости. На некоторое время увеличивает скорость вашего бойца.

Оружие

(дано в порядке возрастания мощности)

МЕЧИ, САБЛИ:

Short Sword, Middle Sword - основной персонаж, воины, человекоптицы
Long Sword - основной персонаж, человекоптицы
Steel Sword, Broad Sword, Doom Blade, Katana - основной персонаж, человекоптицы, ниндзя, самурай (все - после повышения)
Sword of Light, Sword of Darkness, Chaos Breaker - основной персонаж (после повышения)

ЛУКИ, АРБАЛЕТЫ:

Wooden Arrow, Steel Arrow - лучники
Elven Arrow, Assault Shell, Buster Shot - лучники (после повышения)

КОПЬЯ:

Spear, Power Spear, Bronze Lance - рыцари
Steel Lance, Chrome Lance, Halbert, Valkyrie, Devil Lance - рыцари (после повышения)

СЕКИРЫ, БОЕВЫЕ ТОПОРЫ:

Hand Axe, Middle Axe, Battle Axe - воины
Heat Axe, Great Axe, Atlas - воины (после повышения)

ВОЛШЕБНЫЕ ЖЕЗЛЫ:

Wooden Staff, Power Staff - маги и целители
Guardian Staff - маги и целители (после повышения)
Holy Staff - целители (после повышения)
Demon Rod - маги (после повышения)

Некоторые виды оружия, помимо прямого назначения, могут использоваться (use) в бою как магия:

Halberd - магия **BOLT**
Heat Axe - магия **BLAZE**
Sword of Light - магия **BOLT**
Sword of Darkness - магия **DESOUL**
Chaos Breaker - магия **FREEZE**
Demon Rod - можно взять несколько единиц магии для себя у другого персонажа.

При использовании оружия таким образом нужно постоянно следить за его состоянием и своевременно ремонтировать в магазинах, если не хотите потерять ценную вещь. Когда предмет начинает ломаться, после его критического использования появляется предупреждение на экране для сообщений. В таком случае остаток сражения используйте данный предмет просто как оружие, а потом не забудьте отремонтировать. Часть оружия проклята, и если вы вооружите им своего персонажа, то в бою это проклятье может проявиться (боец теряет часть жизненной энергии или вообще отказывается от атаки). Но зато сила удара при вооружении таким оружием значительно возрастает, так что решайте сами, пользоваться им или нет. Если вы все-таки вооружите им бойца, то потом, если захотите поменять оружие, проклятье нужно снять (cure) в церкви. Прокляты: **Devil Lance** и **Demon Rod**.

Предметы

В магазинах вы можете купить:

medical herb - лекарственную траву. Восстанавливает 8 единиц жизненной энергии;
healing seed - лечебное зерно. Восстанавливает 12-14 единиц жизненной энергии;
antidote - противоядие
angel wing - крыло ангела. Позволяет в критических ситуациях покинуть поле боя.

Особые и спрятанные предметы:

Power Potion - снадобье силы. Используется один раз для повышения уровня атаки вашего персонажа.

Defense Potion - снадобье защиты. Используется один раз для повышения уровня защиты вашего персонажа.

Bread of Life - хлеб жизни. Используется один раз для увеличения линии жизни вашего персонажа.

Domingo Egg - яйцо, из которого появляется маг **DOMINGO**.

Orb of Light - камень света. Необходим на протяжении всей игры.

Bikini и Houte Couture - экипировки, соответственно, для **TAO** и **ANRI**. Улучшают внешний вид колдуний, но не влияют на способности.

Moon Stone - лунный камень. Необходим для изготовления **Lunar Dew** .

Lunar Dew - лунная роса. Необходима для лечения **ZYLO**.

Legs of Haste - быстрые ноги. Используются один раз для увеличения скорости вашего персонажа.

Shower of Cure - целительный дождь. используется один раз во время сражения для восстановления жизненной энергии всех бойцов.

Turbo Pepper - турбоперец. Используется один раз для увеличения мобильности вашего персонажа.

Кольца

Почти все кольца могут выполнять двойную функцию (как и некоторые виды оружия): повышать какие-либо способности персонажа, вооруженного им, и использоваться в бою как магия. Их также нужно ремонтировать.

Два кольца -**BLACK RING** и **EVIL RING** - прокляты (см. проклятое оружие).

Black Ring - черное кольцо. Увеличивает атаку вашего персонажа и действует как магия **BLAZE**. Может использоваться основным персонажем и воинами.

Evil Ring - кольцо зла. Также увеличивает силу атаки и действует как магия **BOLT**. Может использоваться основным персонажем и воинами.

Power Ring - кольцо силы. Увеличивает атаку персонажа, вооруженного им, и может на какое-то время усилить атаку другого бойца. Может использоваться любым бойцом.

White Ring - белое кольцо. Увеличивает защиту персонажа и действует как магия **AURA**. Может использоваться основным персонажем и целителями.

Mobility Ring - кольцо подвижности. Увеличивает мобильность передвижения персонажа, вооруженного им. Может использоваться любым бойцом.

Speed Ring - кольцо скорости. Повышает скорость у персонажа, вооруженного им и действует как магия **EGRESS**. Может использоваться любым бойцом.

Yogurt Ring - кольцо йогурта. По-видимому, дано для «прикола». Можно при его использовании во время боя превратить другого бойца в **YOGURT'a** без изменения способностей (чисто внешне).

Прохождение

Глава 1.

RUNEFAUST INVASION (Нашествие из Рунефауста)

Игра начинается в городе **GUARDIANA**. Вы только что закончили урок боевого мастерства, которому вас обучает **LORD VARIOS**, лучший рыцарь королевства.

Зайдя в дом, возле которого проходят занятия, поговорите с человеком, стоящим в первой комнате, затем снова с **VARIOS**'ом. **VARIOS** спешно покидает вас, так как прибыл гонец и сообщил, что его немедленно хотят видеть в замке. После этого еще раз поговорите с человеком в комнате, и тот скажет, что, видимо, что-то случилось, потому что **VARIOS** был очень встревожен.

Идите в замок, где король беседует с **VARIOS**'ом. Увидев вас, ваш учитель предлагает послушать, что скажет король. Король говорит о том, что многие столетия **GUARDIANA** охраняла **GATE OF ANCIENT**, но что находится за ними, свет или тьма, никому не известно. Когда-то эти врата были опечатаны предками. Сейчас стало известно, что силы **RUNEFAUST**'а подошли к древним вратам, и их необходимо остановить во что бы то ни стало. Но нужно, чтобы люди в городе не поддались панике. Небольшой отряд молодых, но хорошо обученных воинов, должен незаметно покинуть город и остановить врагов.

Отвечайте «yes» на предложение короля и возвращайтесь в город, чтобы сформировать команду. При выходе из замка к вам присоединятся воин **LUKE**, рыцарь **KEN**, колдунья **TAO**, лучник **HANS** и целитель **LOWE**.

Вместе с вами в путешествие отправляется **NOVA**, советник, который будет руководить вашей командой на протяжении всей игры. Сейчас снова идите к королю, он даст вам 100 золотых, на которые в магазине купите лекарственные травы.

Выходите из города, и карета доставит вас к **GATE OF THE ANCIENT**, где уже находятся воины из **RUNEFAUST**'а, занятые поиском ключа от этих врат. Когда стихнет начавшееся землетрясение, и противник начнет атаку, дождитесь, пока очередь двигаться дойдет до основного персонажа, идите к выходу из зоны боя (вниз) и ответьте «yes» на вопрос **NOVA**, хотите ли вы покинуть поле боя.

Справа от древних врат находится дом - там вы найдете монаха **GONG`а**. Поговорите с ним, и он присоединится к вашей команде и будет совсем не лишним.

Поговорите также с маленьким зверьком по имени **YOGURT**, но он придет к вам не сейчас.

Теперь вы можете вступать в свое первое сражение. Численное и силовое превосходство врагов в этом бою невелико, так что у вас не должно возникнуть особых проблем.

Победив, вы узнаете, что пока сражались у **GATE OF THE ANCIENT**, лорд **CANE** из **RUNEFAUST**'а напал на **GUARDIANA**'у. Вам нужно спешить на помощь в родной город, но путь туда прегражден огромной трещиной, появившейся после землетрясения.

Идите на север, через горы, а там вас ждет еще одно сражение. Вернувшись в **GUARDIANA**, вы увидите, что опоздали, и город сильно разрушен.

Зайдите в бар «**THE GREEN DRAGON**». Там вы найдете еще одного бойца для своей команды - воина **GORT`а**.

Теперь идите в замок к королю. Войдя туда, вы станете свидетелем того, как **CANE** из **RUNEFAUST`а** расправляется с лордом **VARIOS`ом**. Король тоже пострадал, но перед смертью он успевает сказать, чтобы вы обязательно нашли ключ от **GATE OF THE ANCIENT** и выяснили, почему вдруг воины **RUNEFAUST**'а заинтересовались этим местом. Также он просит сообщить о его смерти своей дочери **ANRI** в королевстве **MANARINA**.

В замке к вам присоединяется дочь убитого **VARIOS**'а **MAE**. Слева от тронного зала в скале вход в сокровищницу короля. Воины из **RUNEFAUST**'а частично ограбили ее, но кое-что осталось. Проверьте все сундуки и не забывайте передавать предметы от основного персонажа другим членам команды, чтобы на освободившееся место можно было забирать предметы из сундуков.

В том же доме, где находится священник, в угловой комнате поговорите со старым ученым. Ответьте «yes» на его вопрос, и он расскажет вам, что где-то существует земля древних народов (**A LAND OF THE ANCIENT**). Ключ от **THE GATE OF ANCIENT** должен быть там.

Сейчас ваш путь лежит в **ALTERON**, но за воротами **GUARDIANA** вас уже поджидают солдаты из **RUNEFAUST**'а. Победив их, идите в **ALTERON** и заходите подряд во все дома. В некоторых вы найдете сундуки с разными полезными вещами. У реки возле двух широких мостов толкните тележку и затем поговорите с ее владелицей. Та, разгневанная, столкнет вас в воду, и вы окажетесь на островке посреди реки, где в сундуке найдете **POWER POTION**. Неподалеку от входа в город можете поговорить с колдуньей, которая предсказывает всяческие беды на вашу голову.

Чтобы попасть в замок, в самом большом доме города поговорите с человеком, стоящим перед статуей. Теперь вход в замок открыт для вас.

В церкви, что неподалеку, священника нет на месте, а мальчик, стоящий вместо него, объясняет, что того вызвал к себе король.

Идите в замок и побродите внутри, исследуя все сундуки, перед тем, как говорить с королем. Можете вернуться в город и продать лишние предметы, а потом идите в королю.

Король не верит, что **RUNEFAUST** напал на **GUARDIANA**, и просит вас следовать за ним вниз. Там вас ждет «приятный» сюрприз - встреча с **CANE**'ом, с которым король вступил в сговор, чтобы спасти свое королевство. **CANE** приказывает бросить вас в тюрьму. В камере вы встретитесь с городским священником, который оказался здесь также по милости **CANE**'а.

Подойдите к двери и исследуйте ее (search). Появится **KHRIS**, которая откроет дверь. Поговорите с ней, и она присоединится к вашей команде. Прежде, чем скрыться в штабе, **KHRIS** откроет вам секретный проход, по которому вы можете выбраться из замка. Поднявшись наверх, вы увидите, что **CANE** обманул короля, и его воины уже готовы к сражению прямо в городе. Прибежавший солдат сообщает, что **DARKSOL** требует, чтобы **CANE** немедленно прибыл в **RUNEFAUST**. Отдав приказ начать бой, **CANE** исчезает.

В этом сражении силы неприятеля разделены условно на две части. Можете атаковать сперва одну группу, затем другую.

После боя возвращайтесь к королю, который попросит у вас прощения. Будьте великодушны, и король подскажет вам, что нужно исследовать (search) голову дракона на стене, и откроется секретный проход слева, по которому пройдите до конца.

Глава 2.

SPIRIT OF THE HOLY SPRING (Дух священного источника)

Теперь вы находитесь в городе **RINDO**. Здесь уже побывал **CANE** и скупил все имеющиеся в городе корабли. Остался единственный, принадлежащий мэру города, но тот не желает уступать его вам. Мэр с семьей живет в большом доме на севере **RINDO**. Поговорив с мэром, вы сможете отправиться в город магов **MANARINA**, чтобы узнать там о наследии древних народов и встретиться с **ANRI**, как просил ее покойный отец.

В небольшом сером доме возьмите **SPEED RING**.

В местном театре можете посмотреть пьесу о битве между **GUARDIANA** и **RUNEFAUST**'ом.

Загляните в дом на северо-востоке города, где **DR. CROCK** работает над созданием робота-

рыцаря. Работа еще не закончена, но близка к завершению.

Город **MANARINA** находится к северо-западу от **RINDO**. Сразу же при выходе из города вас ждет сражение. Зомби, которые появляются здесь, могут отравить ваших бойцов во время атаки.

В **MANARINA** поговорите с **ANRI**. Она не верит, что **GUARDIANA** разрушена, а отец ее мертв. Но **NOVA** подтверждает, что все это, к сожалению, правда. **ANRI** убегает, не желая разговаривать с вами, и **NOVA** просит разыскать ее, так как вы нуждаетесь в ее помощи.

Идите направо через большое помещение с книжными шкафами и множеством магов. В небольшой комнате, вход в которую здесь же, в инкубаторе возьмите («search») **DOMINGO EGG**. Затем поднимитесь по двум лестницам наверх и, пройдя мимо рыцаря **ARTHUR**'а, чуть выше вы увидите **ANRI**. Поговорите с ней, и **ANRI** примет решение стать бойцом вашей команды. **ARTHUR** пока не хочет воевать, с ним нужно поговорить позже.

Вернитесь назад на один лестничный пролет и поговорите с колдуньей в синей одежде, которая умеет превращать людей в животных. Она обратит вас в курицу. Идите в верхнюю башню в комнату для особо важных (**VIP**) магов. Охранник не пропускает туда людей, а так как вы в данный момент представляете собой прелестную белую курочку, то он с радостью позволит вам войти. Маг, находящийся в этой комнате, вернет вас в человечье обличье, и от него вы узнаете о месте, называемом Аббатством Теней (**SHADE ABBEY**), которое было когда-то основано людьми из **GUARDIANA**.

Теперь возвращайтесь туда, где вы первый раз нашли **ANRI**, и в комнате рядом поговорите с магом, который пошлет вас в пещеру **THE CAVERN OF DARKNESS** за камнем света **ORB OF LIGHT**.

Чтобы найти вход в пещеру, пройдите в соседнюю комнату и спуститесь вниз.

Уничтожив всех монстров, оккупировавших пещеру, исследуйте все сундуки и, помимо **ORB OF LIGHT**, вы найдете еще несколько полезных предметов.

С найденным **ORB OF LIGHT** идите к **OTRANT**'у, и тот расскажет вам, что камень нужно использовать у бассейна позади секретной двери (за входом в пещеру).

После задействования **ORB OF LIGHT** в конце каменной дорожки появляется дух, который говорит, что **DARKSOL** сейчас ищет ключ, чтобы освободить дьявола, который был изолирован 1000 лет назад. Вы должны остановить его!

Поговорив с духом, вернитесь к **OTRANT**'у, который скажет, что вы, **SHINING FORCE**, являетесь слугами света, и только в ваших силах предотвратить освобождение дьявола. Из **RINDO** вы должны морем отправиться на восточный континент, чтобы остановить **CANE**'а. Сейчас возвращайтесь в **RINDO**, а перед уходом возьмите в свою команду **ARTHUR**'а.

В **RINDO** раскинул разноцветный шатер прибывший сюда цирк. Побывав в доме мэра, вы узнаете, что исчез его внук. Если вы поможете найти его, то мэр отдаст вам свой корабль.

Человек возле цирка говорит, что мальчик зашел в шатер, но оттуда не выходил.

Зайдя в цирк, вы вступаете в сражение с дьявольскими куклами. Босс **MARIONETTE** перед каждой своей атакой восстанавливает часть своей жизненной энергии и использует магию **FREEZE**. После выигранного боя из-за ящиков появляется перепуганный маленький мальчик, внук мэра, которого колдунья хотела забрать в **RUNEFAUST** и скормить дракону.

Исследуйте находящиеся здесь сундуки и идите в дом мэра. Мэр благодарен вам за спасение внука и отдает свой корабль. Но, взойдя на борт, вы снова встречаетесь с колдуньей из **ALTERON**'а, которая пыталась с помощью кукол и манекенов уничтожить вас в цирке, а теперь намеревается сжечь. Вам удается спастись, но единственный в городе корабль, объятый пламенем, идет ко дну.

Снова идите к мэру. К сожалению, единственное, чем тот может помочь вам, - это советом идти в **URANBATOL**, где также можно найти корабль. Но это очень далеко отсюда, на северо-востоке. Сначала вам нужно наведаться в **SHADE ABBEY**, что к северу от **RINDO**.

В аббатстве у входа поговорите с **AMON**, которая просит спасти ее мужа **BALBAROY**. В церкви теней, куда вы войдете, вас ждет ловушка. **DARKSOL** оставляет своих слуг, зомби и скелетов, чтобы те уничтожили вас. Когда вы разделаетесь со всей этой нечистью, к вам присоединится **BALBAROY**, который был когда-то обращен **DARKSOL**'ом в камень.

При выходе из **SHADE ABBEY** вы снова встретите **AMON**, и она тоже захочет бороться вместе с вами против зла.

Чтобы попасть в **URANBATOL**, вы должны пройти через **BUSTOKE**. **AMON** и **BALBAROY** покажут вам дорогу туда.

Глава 3.

SECRET WEAPON OF RUNEFAUST (Секретное оружие RUNEFAUST'a)

SHINING FORCE прибывает в **BUSTOKE** - город, построенный прямо в скалах. Из разговоров с местными жителями вы узнаете, что почти всех мужчин в городе забрали на работы в каменоломню. В сером доме справа от длинной лестницы, на 2-м «ярусе» города, поговорите с алхимиком. Он может изготовить напиток0 **LUNAR DEW**, который может вылечить **ZYLO**, оборотня, запертого сейчас в тюрьме. Для этого вы должны найти в каменоломне **MOON STONE** и принести алхимику.

Рядом в магазине купите более мощное оружие для некоторых своих бойцов.

В одном из домов на 4-м «ярусе» женщина расскажет, что солдаты **RUNEFAUST**'a подмешали **ZYLO** что-то в питье, отчего тот сошел с ума, и пришлось в целях безопасности изолировать его.

В соседнем доме вы найдете лучницу **DIANE**, которая может показать дорогу в каменоломню, где воины из **RUNEFAUST**'a ищут оружие древних народов - **LASER EYE**. **DIANE** становится членом вашей команды. Теперь у вас уже более 12 бойцов, и в штабе вы должны выбрать, кто будет сражаться. Для ближайших боев очень пригодятся летающие бойцы.

В каменоломню идите направо от второго «яруса» города. Там солдаты из **RUNEFAUST**'a уже 0нашли то, что искали: **LASER EYE**. Ваше появление для них совсем некстати - им необходимо время, чтобы унести отсюда это мощное оружие. Поэтому сражения не миновать. После боя возьмите в пещере внизу в сундуке **MOON STONE**. Исследуйте левый нижний угол, и вы также найдете невидимый сундук, а в нем **BIKINI**. Отдайте это **TAO**, и она будет сражаться, одетая в бикини.

Возвращайтесь в город и отдайте **MOON STONE** алхимику. Взамен тот даст вам **LUNAR DEW** для **ZYLO**. Чтобы найти **ZYLO**, поднимитесь на верхний «ярус», пройдите через дом, где есть вторая дверь, поверните налево и спуститесь по длинной лестнице. Девушка у входа по вашей просьбе отопрет дверь тюрьмы, и вы, используя (use) **LUNAR DEW**, вылечите **ZYLO**. Излеченный оборотень присоединяется с **SHINING FORCE**. На 2-м «ярусе» в крайнем слева доме есть лестница, ведущая вниз. Там обязательно поговорите с изобретателем **KOKICHI** и воспользуйтесь южным выходом из подвала, чтобы посмотреть то, что вам покажет **KOKICHU**.

Теперь можно снова выходить из города. На этот раз идите сразу направо от церкви. Вас ждут два сражения, одно за другим: на подступах к мосту и на самом мосту.

Перед сражением на мосту вы станете свидетелем «разборки» между двумя рыцарями из **RUNEFAUST**'a. Один из них не желает больше воевать на стороне **RUNEFAUST**'a, за что **SILVER KNIGHT** безжалостно сбрасывает его в пропасть.

LAZER EYE находится в правом верхнем углу. Он будет отсчитывать «10...9...», по две цифры за один раз (перерывы достаточно длинные), пока не дойдет до нуля. После этого **LAZER EYE** ударит лучом влево, поражая любого, кто находится на его пути, своего и чужого, и захватывая большое пространство. По возможности, старайтесь оставить в зоне действия **LAZER EYE** бойцов с наиболее высокой степенью защиты, если не удастся поставить всех в безопасное место. **LAZER**

EYE нужно постараться уничтожить до того, как он ударит во второй раз.

Во время сражения с помощью летающих бойцов исследуйте левую сторону скалы слева от **DARK ELF**, и вы найдете спрятанный сундук с **HAUTE COUTURE** - экипировкой для **ANRI**.

Перед смертью **SILVER KNIGHT** злорадно предрекает, что, несмотря на вашу победу здесь, генерал **ELLIOT** обязательно остановит вас в **PAO**.

Из пропасти целый и невредимый вскарабкивается по скале рыцарь, от которого, казалось бы, и костей не должно было остаться. Рыцаря зовут **PELLE**, и он так восхищен вашим боевым мастерством, что без колебаний присоединяется к вашей команде.

NOVA призывает спешить в **PAO**, и **SHINING FORCE** продолжает свой путь.

Глава 4.

THE GREAT FORTRESS OF BALBAZAK (Великая крепость BALBAZAK`a)

PAO- это город «на колесах», который постоянно переезжает с места на место. Вместо домов здесь фургоны и шатры. В одном из них, в южной части города, найдите **ELLIOT**'а и поговорите с ним. Он расскажет, что **RUNEFAUST** находится под властью **DARKSOL**'а, неизвестно откуда появившегося, но уже имеющего большое влияние на короля **Ramradu**. Король слушается его во всем. **ELLIOT**, хотя и ненавидит **DARKSOL**'а, но верен королю и вынужден сражаться против вас. Он просит, чтобы вы освободили **RUNEFAUST** от власти **DARKSOL**'а, если самому **ELLIOT**'у суждено будет погибнуть в сражении. С этими словами генерал **ELLIOT** исчезает, и вы теперь можете зайти в фургоны, где найдете в сундуках несколько полезных вещей.

Во втором фургоне слева поговорите с рыцарем ERNEST`ом, который хочет отомстить **BALBAZAK**'у за то, что тот разрушил его город.

В церкви на севере города подойдите к задней стене и слева у скалы увидите **YOGURT**'а, который тотчас же присоединится к вам.

В левом фургоне у торговца можете заменить оружие **PELLE**, если тот будет участвовать в сражениях.

Закончив все приготовления, в правом фургоне поговорите два раза с **QUEEN KORON**. Она говорит о том, что им пора трогаться с места. Ответьте «yes», и все население уйдет из города. К вашему отряду присоединяются **KOKICHI**, прилетевший из **BUSTOKE**'а, и рыцарь **VANCAR**, которых вы найдете между колеями, оставленными колесами фургонов. Церковь и штаб находятся на прежних местах, так что, если вы захотите поменять состав команды, то с этим проблем не будет.

Идите направо вдоль колеи, и вы выйдете прямо на поле боя. Вам противостоит генерал **ELLIOT** с достаточно сильными союзниками. **ELLIOT** незадолго до атаки восстанавливает часть своей утраченной жизненной энергии. Поле битвы очень велико, и вам потребуется довольно много времени, чтобы победить, хотя само сражение не очень трудное.

ELLIOT, умирая, снова просит вас помочь **RUNEFAUST**'у избавиться от **DARKSOL**'а, и, воздав должное генералу как храброму воину, вы двигаетесь дальше.

Город **PAO** уже здесь, и вы можете отдохнуть и подлечиться. Поговорив с жителями, вы узнаете, что вам предстоит сразиться с **BALBAZAK**'ом, который контролирует крепость и **URANBATOL**.

В шатре на юге города рядом с торговцем лекарственными средствами найдите человека с инкубатором. Отдайте ему **DOMINGO EGG**, и он выведет для вас очень ценного бойца для вашей команды (чтобы **DOMINGO** присоединился к вам, нужно поговорить с ним).

Рядом в загоне для свиней вы встретитесь с роботом-рыцарем по имени **GUNTZ** из города **RINDO**. Он тоже пойдет с вами.

В одном из фургонов найдите королеву, и она расскажет, что рыцарь **ERNEST** принял решение атаковать крепость **BALBAZAK**'а в **URANBATOL**'е и просил передать, что вам нужно морем

добраться до города **PROMPT**, где есть люди, знающие много о древних народах.

Идите на помощь **ERNEST**'у, чтобы впоследствии найти в **URANBATOL**'е корабль для себя.

Крепость **BALBAZAK**'а находится к северу от **PAO**. Можете взять в это сражение **YOGURT**'а и использовать его очень слабую атаку (одна единица) против почти поверженного врага (с одной единицей жизненной энергии). Тогда **YOGURT** добудет вам **YOGURT RING**. Сражение в крепости очень простое и не должно доставить вам серьезных проблем.

После боя в стене откроется дверь. Войдите в крепость, и рыцарь **ERNEST**, закончив бой с огромной собакой, присоединится к вам и откроет секретный проход, по которому вы выйдете в **URANBATOL**. Поговорите с рыцарями в городе, и вы сможете через ворота на северо-востоке попасть в порт. Чтобы добраться до корабля, необходимо победить **BALBAZAK**'а и его приспешников. Побежденный **BALBAZAK** готов отдать корабль в обмен на жизнь, но появляется **DARKSOL** и приканчивает его. Перед смертью **BALBAZAK**, как и **ELLIOT**, просит уничтожить **DARKSOL**'а и освободить **RUNEFAUST**.

Теперь у вас есть корабль, и вы отправляетесь дальше.

Глава 5.

GATEWAY TO THE HIDDEN SHRINE (Ворота в потайной храм)

После семидневного путешествия по морю на корабль нападают полчища морских монстров. Во время сражения ваш корабль серьезно поврежден и нуждается в ремонте. К кораблю подплывает русалка по имени **SHELL**, благодарит за избавление от морских чудищ и предлагает отремонтировать корабль на острове **WARAL**, что неподалеку. Во дворце короля, исследовав сундуки, вы найдете несколько полезных предметов, а когда будете покупать оружие и лекарственные средства, удостоитесь чести сделать покупку у самого короля!

Справа от королевского дворца, за штабом, вы увидите мостик и рядом небольшую лодку, без которой не добраться до некоторых нужных вам мест. Поговорите с жителями **WARAL**'а, и вы узнаете о городе **PROMPT**, где, по слухам, живут потомки Древних Народов. Также многие говорят о **RING REEF**, который скрывает какую-то тайну.

В южной части лагуны у красных буйков поговорите с **SHELRA**, дважды ответьте «yes», и русалка откроет вам проход. Спустившись по водопаду вниз, вы окажетесь внутри **RING REEF**'а. Поговорите с находящимся там священником. Он предполагает, что здесь находится **SHINING PATH**, ведущая в **METAPHA**. Легенды рассказывают, что **METAPHA** - это земля древних народов. Поговорив со священником и выйдя из дома, спуститесь вниз по лестнице и шагайте в голубой цвет. Следуйте за скелетом, который приведет вас в зал, где разыграется следующее сражение. **MASTER MAGE**, возглавляющий ваших противников, оказывается, тоже знает о тропе в **METAPHA** и рассчитывал отыскать ее раньше вас. После боя из-за стены в верхней части зала доносится голос духа, который говорит, что ждал именно вас и что **SHINING PATH** находится за этой дверью. Ключ от **ACCURSED DOOR** здесь, и дух сейчас откроет ее. Но неожиданно дорогу к двери перекрывают падающие сверху огромные камни, и появившийся колдун злорадно сообщает, что вы никогда не попадете туда. Дух подтверждает, что дверь заблокирована. Также он говорит о том, что вам необходимо раньше **DARKSOL**'а найти **MANUAL OF THE SEAL**, которое находится в **DRAGONIA**. Еще одна **SHINING PATH** есть в **PROMPT**'е, куда вам и следует направляться. После небольшого землетрясения все исчезает под водой, и вам снова нужно вернуться в **WARAL**, к королю. Ваш корабль уже отремонтирован, но король попросит заплатить за ремонт 1000000 золотых.

Не пугайтесь, это он так шутит! Независимо от того, ответите вы «да» или «нет», вам отдадут ваш корабль.

Едва вы отплывете от **WARAL**'а, как на вас снова нападут морские монстры, а, значит, предстоит

очередное сражение.

После битвы корабль становится неуправляемым, так как сломан корабельный штурвал, и вы вынуждены дрейфовать в море.

Глава 6.

DESCENDANT OF THE SACRED DRAGONS (Потомок священных драконов)

После длительного дрейфа **SHINING FORCE**, наконец, прибывает в порт **RUDO**.

RUDO - это город, которым управляют дети. В том же доме, в котором вы проснетесь, поговорите с **KARIN**. Она расскажет, что неподалеку есть город **DRAGONIA**. Армия **RUNEFAUST**'а уже близко, а дракон **BLEU**, сын священного дракона, находится там один. **BLEU** друг всех детей в **RUDO**, и **KARIN** просит помочь ему.

Выйдя из дома, зайдите в первое здание слева. Спустившись вниз, вы найдете там **KRIN**, сестру **KARIN**. Она расскажет вам (ответьте «yes» на ее вопрос) о **MANUAL OF THE SEAL**: это книга, которая содержит заклинания. Одно из них разбивает печать на **DARK DRAGON**'е, другое - снова восстанавливает. Древние народы использовали второе заклинание, чтобы запечатать **DARK DRAGON**'а 1000 лет тому назад. **MANUAL** веками хранилось у священных драконов. Вы должны идти сейчас в **DRAGONIA** и не допустить, чтобы **DARKSOL** завладел книгой.

В крайнем доме слева поднимитесь на самый верх и поговорите с лучником по имени **LYLE**, который присоединится с **SHINING FORCE**.

Сделав все необходимые приготовления, идите к выходу из города и поговорите с мальчиком. Тот уберет с дороги камни и освободит вам проход.

Армия **RUNEFAUST**'а уже здесь, и, чтобы попасть в **DRAGONIA**, вы должны выиграть очередной бой. Вначале вы будете приятно удивлены: противник явно уступает вам в численном и силовом превосходстве. Но не расслабляйтесь - очень скоро из-под земли, как грибы, полезет всякая нечисть: колдуны, злобные черви, големы.

В **DRAGONIA** в доме слева от храма спуститесь по лестнице вниз, и вы выйдете к другому дому, где найдете **BLEU**. Поговорите с ним два раза. **BLEU** прогоняет вас прочь, он не хочет сражаться, но из **RUDO** прибегает **KARIN** и объясняет **BLEU**, что тот не прав. **BLEU** не хочет слушать даже **KARIN** и не сдает свои позиции. Поговорите с **KARIN**, она выйдет из дома, и тут же раздадутся ее крики о помощи. Вот сейчас **BLEU** не выдерживает и, оттолкнув вас, бросается на помощь **KARIN**. Возвращайтесь обратно, и вы станете свидетелем короткой схватки между **BLEU** и воином из **RUNEFAUST**'а, захватившего **KARIN**. Уничтожив врага, дракон присоединяется к вашему отряду.

При выходе из дома вас уже поджидает **CANE**. Он предлагает вам подготовиться в штабе к серьезной битве, которая развернется прямо в городе.

Не забудьте исследовать все дома в **DRAGONIA** и открыть сундуки. После того, как вы спуститесь в штаб, обратно вы выйдете прямо на поле боя.

После сражения вместо чудовища **CANE**'а появляется молодой человек вполне приятной наружности и припоминает, что **DARKSOL** сделал что-то с его лицом, чтобы контролировать его. **CANE** просит прощения, что ему пришлось сражаться против вас, и исчезает.

Зайдите в храм и подойдите к запертой двери, ведущей в святилище драконов. После слов о том, что дверь может быть открыта только двумя героями, в левом нижнем углу появится **CANE**. Вместе с вами он идет двери, и та распахивается. Внизу находится сундук с **MANUAL OF THE SEAL**, но вы не успеваете дойти до него, так как откуда-то возникает **DARKSOL**. Он победно сообщает, что у него уже есть нужный ключ и книга, и что очень скоро **DARK DRAGON** будет снова на свободе. **CANE** выталкивает вас за дверь комнаты, и, вернувшись туда после очень короткой схватки между **CANE**'ом и **DARKSOL**'ом, вы не находите ни того, ни другого.

Возвращайтесь в **RUDO** и поговорите с **KARIN**.Она снова направит вас к своей сестре **KRIN**. **KRIN** за время вашего отсутствия перерыла кучу книг и нашла кое-что интересное для вас. Где-то существует меч, называемый **CHAOS BREAKER**. Если его использовать в определенном месте, то из бездны моря появится **THE CASTLE OF THE ANCIENT**. Но **KRIN** не знает, где и как это найти.

Снова вернитесь к **KARIN**. Та посоветует вам идти на юг, к **PROMPT**'у. Теперь вы можете выйти из города. Разумеется, вас уже поджидает очередная команда монстров. Колдунья **MISHAELA** оставляет вас со своими слугами в надежде, что те разделаются с вами, но на всякий случай предупреждает, что, возможно, вы еще встретитесь с ней в **DEMON CASTLE**. Замок находится на юго-западе, среди гор. Туда и лежит сейчас ваш путь. Приготовьтесь к тому, что это сражение будет очень длинным из-за большого пространства и из-за того, что по воле компьютера ваши бойцы передвигаются чрезвычайно медленно, и многие из них практически не участвуют в боевых действиях.

После боя, прежде чем идти в замок, можете вернуться в город и подготовиться к новому сражению.

В замке вам нужно раздобыть **THE SWORD OF LIGHT**. Он действительно здесь, как подтверждает колдунья, но она уверена, что живыми вы из ее замка не выйдете. Защитники **MISHAELA**'ы не очень сильны, а сама она довольно серьезный противник.

Победив колдунью, не открывайте сундук, стоящий на возвышении рядом с огнем, там, где стояла **MISHAELA**. Вначале возьмите предметы из остальных сундуков в замке, а уж в последнюю очередь открывайте тот, в котором лежит **SWORD OF LIGHT** для **MAX**'а (после того, как вы вскроете этот сундук, заканчивается очередная глава игры, и тогда вы лишитесь очень полезных вещей, находящихся в других сундуках).

Глава 7.

THE LOST CIVILISATION (Потерянная цивилизация)

SHINING FORCE прибывает в город **PROMPT**, большинство жителей которого не в своем уме - они все время говорят о еде и явно страдают избытком веса.

В южной части города в полуразрушенном здании вы увидите лестницу, ведущую вниз. Спуститесь по ней и идите к королю. После разговора с ним вы окажетесь в тюрьме, так как королю показалось, что вы прибыли в его город с недобрыми намерениями.

В тюрьме встаньте против двери и исследуйте (search) ее. Появится турист, путешествующий по всему свету (вы с ним периодически встречались в разных городах) и освободит вас. Возвращайтесь к королю через вход, что позади королевского трона. Стоя за троном, вы узнаете, что **ALEF** и **TORASU** находятся в башне, и **DARKSOL** со своими воинами уже там.

Выйдите снова через ту же дверь и пройдите левее и вниз, в комнату, где на кровати спит человек. Заговорите с ним, и тут же примчится король. Он объяснит, что человека зовут **CANE** и что его подобрали совершенно обессиленным. Направляйтесь к выходу из комнаты, и очнувшийся **CANE** попросит короля, чтобы тот разрешил вам пойти в башню на помощь **ALEF`y** "y и **TORASU** . Вы получаете разрешение от короля и извинения, что вас приняли не за тех, и теперь можете подняться наверх, в город.

Найдите дом с двумя входами и табличкой между ними. Прочтите (search) табличку, и в вашей команде появится ценный боец - самурай **MUSASHI**.

Не забудьте заглянуть в магазины и найти священника (тот находится в здании школы).

Идите в юго-восточную часть города, пройдите по мостику мимо водопада, и вы выйдете из **PROMPT**'а.

Башня находится на востоке, но, прежде, чем добраться до нее, вы должны выдержать очередной

бой.

Следующий бой происходит уже в башне, на нескольких уровнях. Вам нужно попасть к двери, ведущей вовнутрь, которую охраняет **DEMON MASTER**. Во время сражения постарайтесь взять из находящегося здесь сундука **VALKYRIE**. После боя вы это сделать уже не сможете, так как сундук будет пуст.

Поднявшись на самый верх башни, вы встретитесь с **DARKSOL**'ом, который сообщает, что **DARK DRAGON** вот-вот оживет и начнет править миром. Неожиданно появляется **CANE**. В результате схватки между **DARKSOL**'ом и **CANE**'ом последний смертельно ранен, а **DARKSOL** опять ускользает. Перед смертью **CANE** просит вас срочно идти в **METAPHA**.

В вашей команде уже **ALEF** и **TORASU** , которых вы нашли в башне после боя.

Возвращайтесь в **PROMPT**. Если вы захотите взять в следующие сражения новых бойцов, не забудьте «повысить» их у священника и вооружить их более совершенным оружием.

Сделав все необходимые приготовления, идите к королю. Король сообщает, что непоправимое случилось: **DARKSOL** оживил **DRAGON**'а, и зло уже не остановить.

Внезапно в тронном зале появляется **OTRANT** из **MANARINA** и говорит о том, что легендарный **HAOS BREAKER** - единственное оружие против **DARK DRAGON**'а, можно получить, если есть два меча - меч света и меч тьмы. Король дает **MAX**'у меч тьмы **THE SWORD OF DARKNESS**, которым раньше владел **CANE** (для этого у **MAX**'а должно быть свободное «окошечко»). Теперь у вас есть оба меча, и с ними вы должны идти в **METAPHA**.

Спуститесь вниз по лестнице и идите налево и прямо к другой лестнице, ведущей вниз. Спустившись по ней, идите прямо и перед изображением символа-глаза используйте **ORB OF LIGHT**. Рядом на указателе написано: **SHINING PATH** . Пройдите через открывшийся проход и воспользуйтесь телепортатором. Найдите еще один символ-глаз и, стоя на нем, снова используйте **ORB OF LIGHT**. Появившийся из воды дух посоветует вам следовать за роботом **ADAM`ом**, который приведет вас туда, где находится **HAOS BREAKER** (**ADAM** стоит здесь же, рядом). Идите за ним, пока путь вам не преградит робот **CHAOS**. Он атакует **ADAM**'а, и сразу же начнется бой, где вам нужно победить **HAOS**'а, чтобы получить доступ к **SHINING PATH** (**ADAM** уже в вашей команде).

Разделавшись с **HAOS**'ом, идите по зеленой дорожке в открывшийся проход. Следуя указаниям, начертанным на четырех камнях, положите (use) **SWORD OF DARKNESS** справа, на черный алтарь, а **SWORD OF LIGHT** - слева, на белый алтарь. Возьмите (search) с центрального алтаря появившийся там **HAOS BREAKER** (не забудьте вооружить им **MAX**'а!).

За алтарем откроется проход и снова появится дух воды, благословляющий вас на борьбу с **DARK DRAGON**. Пройдите направо и воспользуйтесь телепортатором.

В королевском тронном зале **PROMPT**'а поговорите с **OTRANT**'ом. Он скажет, что сейчас вы должны идти в **RUNEFAUST** и встретиться там с **MAHATO**, который поможет вам.

Подготовившись к очередному бою, выходите из города. **RUNEFAUST** находится к югу от **PROMPT**'а и подступы к нему хорошо охраняются. Чтобы войти в **RUNEFAUST**, нужно уничтожить вооруженного до зубов скелета, стоящего в воротах.

Глава 8.

RISE OF THE ANCIENTS CASTLE (Взлет Замка Древних)

Войдя в **RUNEFAUST**, исследуйте (search) дерево с цветком (оно одно) и обнаружите ниндзя **HANZOU**, который захочет сражаться с вами.

Поговорите с горожанами. Они расскажут, что легенды гласят: два города - **RUNEFAUST** и **GUARDIANA** - были специально построены для защиты замка древних народов.

Зайдите в замок, к **MAHATO**. Он пошлет вас в бой против короля **REMRADU**, который находится под полным контролем **DARKSOL**'а.

Из города выходите по левой дороге. У входа в замок вы встретитесь с **DARKSOL**'ом. Ему, как всегда, некогда воевать с вами, и он поручает это **REMRADU**. Тот тоже пока не собирается сражаться с вами, оставив вместо себя кучу всяких монстров, но после этого боя вы сразу же вступаете в следующий, уже с **REMRADU**.

Перед смертью **REMRADU** признает, что действовал по воле **DARKSOLa**, и призывает вас поспешить к замку древних народов, так как **DARKSOL** уже там.

У входа в замок слева откроется секретный проход, куда ведет лестница вниз. Выйдя из замка, встаньте на западной оконечности острова (там, где нет гор) и используйте (use) **HAOS BREAKER**. Из моря поднимется замок древних, попасть в который вы сможете через маленькое строение, стоящее неподалеку.

В первом сражении в замке вам нужно одержать победу над тремя колоссами, каждый из которых владеет сильными магиями. На пути к колоссам опасны химеры и голубые драконы. Это, пожалуй, самое трудное сражение в игре.

После боя замок сотрясается и появляется лестница, ведущая наверх. Вернитесь в **RUNEFAUST** и хорошо подготовьтесь к последним двум сражениям, так как они, по сути, являются одной продолжительной битвой. Если вы воспользуетесь магией **EGRESS** или основной персонаж будет убит, вы вернетесь в начало первого из этих двух боев. Поднимитесь по лестнице наверх. В огромном зале **DARKSOL** проводит ритуал полного пробуждения **DARK DRAGON**'а от многовековой спячки. Вам нужно успеть уничтожить **DARKSOL**'а, чтобы **DARK DRAGON** не смог ожить. Для сильной команды этот бой не представляет особой трудности, но нужно беречь бойцов для следующего сражения, ведь у вас не будет возможности оживить убитых.

Перед смертью **DARKSOL** все же успевает сделать то, к чему долго стремился, и оживший **DARK DRAGON** предстает перед вами во всей своей красе. У дракона три головы, самая сильная - в центре. На освещенных квадратах справа и слева будут периодически появляться вооруженные скелеты, если вы не сможете блокировать эти участки, поставив на них кого-либо из своих бойцов.

Если у вас осталась в живых большая часть команды, то справиться с драконом вы сможете довольно легко. С головами разделывайтесь по очереди, так проще.

Но вот все три головы уничтожены и, казалось бы, вас ждет «happy end» - счастливый конец. Но не тут-то было: побежденный **DARK DRAGON** призывает на помощь силы тьмы и вновь оживает.

NOVA в отчаянии: уже испробованы все средства, осталось только одно - пригвоздить дракона **CHAOS BREAKER**'ом, что **MAX** делает, но сам после этого не может сдвинуться с места, навечно слившись со своим мечом. Начинается сильнейшее землетрясение, и **MAX** спасает своих друзей, используя в последний раз магию **EGRESS**, чтобы перенести их подальше от замка, к **RUNEFAUST**'у.

Бойцы **SHINING FORCE** с горечью наблюдают, как замок древних народов вновь исчезает в пучине вод, унося с собой их друга, который ценой своей жизни спас все королевства земли **RUNE**. Теперь **DARK DRAGON** навеки останется под водой, пронзенный **CHAOS BREAKER**'ом.

Таков официальный конец этой истории, но, как говорит Симона, с которой вы встречались каждый раз, начиная игру, каждый волен придумать свое окончание.

*После титров вы можете увидеть маленький сюжет о том, как в одном из селений откуда-то появился человек, который шел долго и издалека. Он просит разрешения поселиться и работать здесь. На вопрос о том, как его зовут, человек оборачивается, и вы видите... **MAX**'а. Вот одна из других концовок игры. Может, это легенда, а может и нет...*

• SHINING FORCE - II •

(СИЯЮЩАЯ СИЛА II)

• Sega • Количество игроков 1 • Ролевая игра •
Рейтинг★★★★★★★★★☆☆

«SHINING FORCE - 2» - это очень объемная, захватывающая ролевая игра с прекрасной графикой, удачным музыкальным сопровождением и интригующим сюжетом. По сравнению с первой частью «SHINING FORCE» игра стала намного динамичнее, интереснее и длиннее.

Предыстория

Трое грабителей ночью забрались в древнюю башню **ANCIENT TOWER** королевского замка в городе **GRANSEAL** в надежде найти сокровища. Обнаружив скрытый проход в святилище, они крадут два драгоценных камня с двери. Неожиданно башня начинает трястись, как при землетрясении, и грабители в испуге удирают.

А в это время в замке король и министр недоумевают, что же происходит. Непонятный шум и странные вспышки озадачивают их, и король посылает одного из солдат в башню, узнать, в чем дело. Вернувшись, солдат говорит о том, что опечатанная дверь открыта. Король уверяет, что этого не может быть, и тогда сам министр направляется в башню.

В замке гаснут все свечи, и король остается один в темноте. Неожиданно в тронном зале появляется что-то непонятное. Король зовет на помощь, но это неизвестное существо использует против короля какую-то магию, и тот падает.

Такова краткая предыстория игры.

Как и в первой части «**SHINING FORCE**», основу игры составляют сражения. Здесь основной персонаж повыносливее, но все равно нужно постоянно следить за тем, чтобы он остался в живых на протяжении всего боя. Рядом с ним, по возможности, должен быть целитель, и у каждого бойца должны быть лекарственные средства. В случае гибели главного персонажа вы теряете половину заработанных денег и начинаете сражение сначала.

У каждого игрока своя стратегия и тактика при ведении боя, который может длиться очень долго. Нет возможности давать конкретные указания по ведению того или иного сражения, так как все зависит от состава вашей команды, степени развития бойцов, от того, как компьютер распорядится передвижением и очередностью передвижения ваших бойцов и сил противника. В каждом сражении вас могут подстерегать неожиданности в виде двойной атаки со стороны противника, сверхмощных ударов и защиты неприятеля от вашей атаки. Это все происходит по воле компьютера, и вы здесь сделать ничего не можете. Правда, ваши бойцы тоже иногда могут и ударять два раза подряд, и защищаться от удара.

Новые противники в каждом сражении вводятся постепенно, как правило, не больше двух-трех за один раз, поэтому, освоив тактику боев, вы сможете лихо расправляться с любыми монстрами. В критической ситуации лучше воспользоваться магией **EGRESS**, имеющейся у основного персонажа, а также **ANGEL WING**. Тогда вы окажетесь в церкви ближайшего города.

Управление

В игре предусмотрена система сохранения (save) игры на двух файлах.
Start - начать новую игру.
Если записан один файл, то вы можете:
Start - начать новую игру
Cont - продолжить ранее записанную
Del - стереть записанный файл
Copy - скопировать записанный файл.

Между сражениями вы посещаете различные места (города, деревни, храмы, монастыри и т.д.), где получаете необходимую информацию и находите нужные предметы. Часто бывает так, что, не поговорив с нужным персонажем или не взяв какой-либо предмет, вы не можете в игре продвинуться дальше.

Если вы нажмете **A** или **C** в перерывах между сражениями, то появятся иконки:
MEMBER - нажав один раз **C**, вы увидите информацию о всех бойцах вашей команды
(**HP** - линия жизни, **MP** - линия магии, **AT** - атака, **DF** - защита, **AG** - быстрота, **MV** - подвижность.)
Нажав еще раз **C**, вы получите подробную информацию о каждом бойце (оружие, предметы, магия, количество уничтоженных врагов - defeat, число смертей бойца - kills). Внизу слева - количество денег (gold).

В отличие от первой части «**SHINING FORCE**», в этой игре информацию о бойцах команды можно получить в любой момент, что очень удобно.

ITEM - предметы. Эту иконку можно развернуть (C):
USE - использовать какой-либо предмет
EQUIP - вооружить персонажа имеющимся оружием
GIVE - передать какой-либо предмет от одного персонажа к другому
DROP - избавиться от ненужного предмета.

MAGIC - магия. Магией **EGRESS**, имеющейся у основного персонажа, можно воспользоваться и в «мирных условиях», находясь вне города. Тогда вы тотчас же переноситесь к месту последней записи.

SEARCH - исследовать любое место и пространство.
Чтобы исследовать сундук, вазу, книжную полку и т.д., используется два раза **C**. В этой игре найденный предмет передается автоматически любому бойцу, у которого есть свободные окошечки. Каждый персонаж может иметь не более четырех предметов.
Чтобы поговорить с кем-либо, используется кнопка **C**.
Практически в каждом городе имеются магазины, где можно купить оружие (**WEAPON**) и предметы, необходимые для лечения и спасения (**ITEMS**).
Нажав **C**, вы увидите четыре иконки:
buy - покупать
sell - продать
deals - товары «из-под» полы (появляется позже и довольно редко)
repair - ремонт.

В игре появилось очень удобное новшество: покупая вооружение, вы сразу увидите, для какого бойца подходит то или иное оружие. Рядом с именем появляются числа со стрелками (например, 17 ➔ 20, т.е. данное оружие увеличивает силу атаки на 3 единицы). Числа рядом показывают, увеличится ли защита данного персонажа. Так что вы всегда будете знать, стоит ли покупать данный предмет. То же самое происходит, когда вы передаете оружие или кольца от одного персонажа другому. При покупке оружия, ответив «да» на вопрос торговца, вы автоматически вооружаетесь.

В магазине вы также можете отремонтировать любой предмет, которым во время сражения пользовались неоднократно, и он имеет некоторые повреждения (как только предмет дает трещину или начинает дымиться, появляется предупреждение на экране для сообщений, где дается информация после каждой атаки). Если не хотите потерять нужную вам вещь, больше не используйте ее, а дождитесь, когда можно будет отремонтировать.

В магазинах вы можете купить некоторые лечебные средства:

Medical Herb - лечебная трава. Восстанавливает 10 единиц жизненной энергии.

Healing Seed - лечебное зерно. Восстанавливает 20 единиц жизненной энергии.

Healing Drop - лечебный леденец. Восстанавливает 30 единиц жизненной энергии.

Antidote - противоядие. Изгоняет яд из тела персонажа, отравленного во время атаки.

Angel Wing - Крыло Ангела. Позволяет в критических ситуациях покинуть поле боя и оказаться в церкви ближайшего города.

Fairy Powder - огненный порошок (к сожалению, не удалось выяснить его назначение).

Большинство же предметов вы будете находить в течение игры в различных местах (см. **Особые и спрятанные предметы**).

Для сохранения игры вы должны в каждом городе найти церковь и священника. Если где-либо нет церкви, то священник есть всегда. После разговора с ним появляются иконки:

Save - сохранить игру

Raise - восстановить убитого персонажа

Cure - вылечить персонажа, если он отравлен, парализован или проклят

Promote - повысить уровень (L) какого-либо персонажа. Необходимо набрать 20 уровней, и ваш боец может быть переведен в более высокую категорию. В отличие от первой части «**Shining Force**», здесь при переводе персонаж не ухудшает своих показателей, поэтому повышайте бойцов при первой же возможности. В новом качестве они могут использовать более мощное и совершенное оружие и быстрее совершенствуют свое боевое мастерство.

Во время битвы вы управляете своим персонажем с помощью **D-pad** и кнопок **A** или **C**. Нажав **A** или **C**, вы увидите следующие иконки (используются также **A** или **C**):

1. **attack** - атаковать противника
2. **item** - развернув эту иконку, вы можете:
   - **use** - использовать какой-либо предмет
   - **equip** - перевооружиться, если это необходимо
   - **give** - передать какой-либо предмет ближайшему соседу
   - **drop** - избавиться от какого-либо предмета
   - **magic** - магия, которую вы можете использовать в бою
   - **stay** - оставаться на месте, не предпринимая атаки.

Нажав кнопку **B**, когда очередь двигаться доходит до любого вашего бойца, вы можете навести белый квадратик на любого члена вашей команды или противника. Нажатием кнопки **A** можно получить информацию о мощи, вооружении, магии персонажа.

Если вы поместите этот квадратик на пустое место и нажмете **A** или **C**, появятся другие иконки

(также используются **A** или **C**):

member - вы получите информацию о каждом бойце вашей команды

speed - можно менять скорость прохождения информации внизу экрана после каждой атаки или убрать часть информации

map - появляется карта сражения, где красными точками отмечены силы противника, а зелеными - ваши

quit - ответив «**да**», вы можете покинуть игру, а включив приставку в следующий раз, вы начнете игру именно с этого самого места.

Магии:

EGRESS - магия ухода. Используется для перенесения с поля боя в церковь ближайшего города.

BOLT, RAIJIN - магии молнии. Действуют на всех врагов.

BLAST - магия взрывной волны. Действует на всех врагов.

HEAL - магия исцеления. Восстанавливает жизненную энергию одного вашего бойца.

AURA - магия ауры. Тоже магия исцеления, действующая сразу на нескольких бойцов.

DETOX - магия противоядия. Излечивает вашего бойца от яда, которым его могут отравить во время атаки.

BOOST - магия помощи. Увеличивает на время защиту и быстроту вашего персонажа.

BLAZE, KATON - магия огня. Действует на всех врагов.

FREEZE - магия замораживания. Действует на всех врагов.

SLEEP - магия сна. Усыпляет ваших противников, но действует не на всех.

ATTACK - магия атаки. Увеличивает на время атаку вашего персонажа.

DESOUL - магия бездушия. Уничтожает противника полностью, но действует редко.

DISPEL - магия рассеивания. На некоторое время лишает противника возможности использовать магию. Действует не на всех.

MUDDLE - магия путаницы. Пораженный ею враг может действовать непредсказуемо, например, бить своих же. Действует не на всех.

Высшие боевые магии:

DAO - джинн, вызывающий камнепад

APOLLO - Аполлон, вызывающий огонь

NEPTUN - Нептун, вызывающий с помощью трезубца смертельный дождь

ATLAS - стальные кулаки.

Четыре высшие боевые магии лучше направлять на одного неприятеля, так как их сила делится на количество врагов, и применение этих видов магий для нескольких противников может быть неэффективно.

Особые и спрятанные предметы:

Quick Chicken - используется один раз. Увеличивает быстроту вашего персонажа.

Chirrup Sandals - (деревянные сандалии), практически, бесполезный предмет, дающий только звуковой эффект (боец, обутый в эти сандалии, во время боя при передвижении издает цокающий звук).

Power Water - используется один раз. Увеличивает атаку вашего персонажа.

Mithril - специальный редкий металл для изготовления мощного оружия.

Cheerful Bread - используется один раз. Увеличивает линию жизни вашего персонажа.

Warrior Pride - специальный предмет, применяющийся при переводе воина в высшую категорию.

Power Ring - боец, вооруженный этим кольцом имеет более мощную атаку. В бою может использоваться (use) для других персонажей, на время увеличивая их атаку. После нескольких использований нуждается в ремонте.

Silver Tank - специальный предмет, применяющийся при повышении лучника.

Protect Milk - используется один раз. Увеличивает защиту вашего персонажа.

Quick Ring - увеличивает быстроту персонажа, вооруженного им.

Bright Honey - используется один раз. Увеличивает линию магии вашего персонажа.

Running Pimento - используется один раз. Увеличивает мобильность вашего персонажа.

Brave Apple - используется один раз. Увеличивает сразу несколько показателей вашего персонажа (жизненную энергию, атаку, защиту, быстроту).

Healing Rain - используется один раз во время сражения - восстанавливает линии жизни всех ваших бойцов.

Black Ring - (черное кольцо) - проклято. Увеличивает атаку у магов, вооруженных им. В бою может использоваться (use) как магия **BLAZE**. После нескольких использований нуждается в ремонте.

Vigor Ball - специальный предмет, применяющийся при повышении целительницы.

Blizzard - одноразовое оружие.

White Ring - (белое кольцо) - увеличивает защиту бойца, вооруженного им. Используется как магия **AURA**. Подходит для основного персонажа и целителей.

Dry Stone - предмет, необходимый для наведения моста в деревню гномов.

Healing Water - используется один раз во время сражения. Восстанавливает полностью жизненные силы вашего персонажа.

Secret Book - секретная книга, использующаяся при повышении мага.

Evil Ring - (кольцо дьявола) - проклято. Увеличивает атаку у персонажа, вооруженного им. При использовании (use) действует как магия **BOLT**. После нескольких использований нуждается в ремонте.

Wooden Panel - деревянная дощечка, необходимая для получения **МЕЧА АХИЛЛЕСА**.

Cotton Ballon - ватный шарик, необходимый для того, чтобы в доме **CREED`a** попасть в напольный мир.

Cannon - пушка, использующаяся для разблокировки заваленного камнями входа в одну из пещер.

Dynamite - динамит, необходимый для пушки.

Fairy Tear - используется один раз во время сражения для пополнения линии магии.

Pegasus Wing - используется при переводе рыцаря в высшую категорию.

Sky Orb - предмет, с помощью которого вы запускаете воздушный корабль.

Holy Thunder - используется как одноразовое оружие.

Некоторые виды оружия, встречающиеся в игре, можно использовать (use) во время сражения и как магию.

Indra Staff, Supply Staff, Misty Knuckles - отнимает несколько единиц магии у противника

Freeze Staff - магия **FREEZE**

Heat Axe - магия **BLAZE**

Dark Sword - магия **DESOUL**

Wish Staff - магия **ATTACK**

Mage Staff - магия **BLAZE**

Оружие, как и кольца, при использовании может ломаться. Не забывайте своевременно ремонтировать его!

Часть оружия и колец - прокляты. При вооружении ими проклятие переходит и на персонажа. Снять

проклятие можно в церкви (cure). Персонаж, вооруженный такими предметами, может вести себя непредсказуемо (например, отказаться от атаки), но атака его увеличивается существенно.

Персонажи

1. **BOWIE** - главный персонаж (вы можете назвать его и по-другому). Очень сильный боец. Владеет магией **EGREES** и **BOLT**.

2. **SARAH** - целительница. Можно использовать ее до тех пор, пока не появятся более сильные целители.

3. **CHESTER** - рыцарь. Прекрасно владеет копьем. Если вам удастся хорошо развить его, можно подождать с его повышением до города **PACALON** и «повысить» **CHESTER**'а там, используя **PEGASUS WING**. Тогда вы можете получить неплохого летающего рыцаря.

4. **JAHA** - воин. Очень сильный боец. Постарайтесь развить его до 20 уровня, и после перевода в высшую категорию, получив **WARRIOR PRIDE**, он станет еще сильнее, одинаково хорошо владея и секирой, и мечом.

5. **KAZIN** - маг. До перевода в высшую категорию владеет магиями **BLAZE, DISPEL, MUDDLE** и **DESOUL**. Если вы будете переводить **KAZIN**'а, имея **SECRET BOOK**, то у него появятся высшие боевые магии.

6. **SLADE** - крыса. На первых порах он довольно слабый боец, но обязательно развивайте его и после повышения, если вы будете развивать его дальше, **SLADE** станет одним из сильнейших ваших бойцов, использующим меч и владеющим мощными магиями **RAIJIN** и **KATON**.

7. **KIWI** - черепаха, имеет сильную защиту. Медленно набирает уровни, но если вам удастся повысить ее, то вы получите после повышения очень сильную «черепаху-ниндзя».

8. **PETER** - легендарная птица-феникс. В случае гибели сама восстанавливается. Обязательно развивайте **PETER**'а - это, пожалуй, лучший боец в вашей команде с очень широким полем передвижения.

9. **MAY** - лучница. Очень сильный боец. Атакует через поле и по диагонали, а после повышения - буквой «Г» (как и все лучники).

10. **GERHALT** - человековолк. Несмотря на то, что безоружен, атака у него очень сильная.

11. **LUKE** - человекоптица, владеет мечом. Хорош как летающий боец, но потом его лучше заменить.

12. **RICK** - метательница копья. Неплохой боец, но все зависит от того, как она будет развиваться.

13. **ELRIC** - стрелок из лука. Если у вас будет **Silver Tank**, то после перевода **ELRIC** будет сражаться в специальной машине. Стоит развивать его.

14. **TYRIN** - маг. Владеет магиями **BLAZE, FREEZE, SLEEP** и **BOLT** (если вы используете **SECRET BOOK** для повышения **KAZN**'а) или высшими боевыми магиями, если эта книга будет у вас в наличии во время повышения **TYRIN**'а. Все зависит от того, когда вы возьмете его в свою команду.

15. **JANET** - лучница. Сильный боец.

16. **ROHDE** - стрелок. Сражается в такой же машине, как и **ELRIC**. Очень неплохой боец, если удается развить его.

17. **HIGGINS** - рыцарь. Неплохой боец.

18. **TAYA** - колдунья. Владеет высшими боевыми магиями, как **KAZIN** или **TYRIN**.

19. **SKREECH** - птица, владеющая мечом. Может пригодиться в некоторых сражениях.

20. **FRAYJA** - викарий, целитель. Очень ценный боец. Владеет магиями **HEAL, AURA, DETOX** и **ATTACK**.

21. **JARO** - крылатый рыцарь, один из солдат армии дьявола. Сильный боец, но управляете им не вы, а компьютер.

22. **GYAN** - воин. Очень сильный боец с хорошей атакой и защитой.

23. **KARNA** - целительница. Все зависит от того, когда она придет к вам. Если вы не выберете ее первый раз в доме **CREED**'а, то пользы от нее будет немного.

24. **RANDOLF** - воин. Может быть полезен, если вы выберете его в первый раз в доме **CREED**'а.

25. **ERIC** - рыцарь. Тоже будет полезен, если рано станет членом вашей команды.

26. **ZYNK** - робот. У него сильные атака и защита, но небольшая мобильность.

27. **SHEELA** - монахиня. Очень сильный и полезный боец. У нее сильная атака, и к тому же она владеет магиями **HEAL**, **DISPEL**, **BLAST** и **BOOST**.

28. **CLAUDE** - каменный великан. Имеет сильную атаку и защиту, но небольшую мобильность.

29. **CHAZ** - очень сильный маг. Владеет магиями **BLAZE**, **FREEZE**, **BOLT** и **DISPEL**. Жаль только, что присоединится он к в вашей команде к концу игры.

30. **LEMON** - воин экстракласса, с сильной атакой и защитой. Может очень пригодиться даже с учетом того, что появляется он в вашей команде в конце игры.

Прохождение

Вы просыпаетесь утром в своем доме, в городе **GRANSEAL**. Ваша мать провожает вас в школу, где уже собрались старейший маг sir **ASTRAL**, **SARAH** и **CHESTER**. **SARAH** говорит, что **ASTRAL** внизу, но сегодня он какой-то странный. Спустившись вниз, поговорите с **ASTRAL**'ем. Он спрашивает вас, что вы думаете о ночной буре и, узнав, что вы ничего не слышали, считает, что это, возможно, плод его воображения. Возьмите в вазе в углу лекарственную траву (**MEDICAL HERB**), поднимайтесь наверх и займите место рядом с **CHESTER**'ом. Появляется **ASTRAL** и начинает урок, который прерывает прибежавший из замка солдат. **ASTRAL** должен срочно прибыть в замок, так как с королем что-то случилось.

Он уходит и просит вас ждать его в школе, но, как непослушные и любопытные дети, вы тут же направляетесь к замку. Обманув стражу (якобы сам **ASTRAL** ждет вас внутри), вы заходите в замок. При входе исследуйте комнату в левом верхнем углу экрана. Там вы найдете три сундука: с **MEDICAL HERB**, **ANTIDOTE** и **ANGEL WING**.

В самом замке поднимитесь в королевскую спальню. Король на кровати, без сознания, Sir **ASTRAL** не может понять, что с ним случилось.

Неожиданно **ASTRAL** замечает вас, своих учеников, явившихся в замок без разрешения. Он явно недоволен вашим непослушанием, но тут ему в голову приходит одна догадка: не связана ли болезнь короля с открытой дверью в башню? Он просит вас следовать за ним, чтобы исследовать эту башню. Спустившись вниз, скажите **ASTRAL**'ю, что вы готовы («yes») идти с ним. На этом заканчивается ваша беззаботная жизнь, и вы оказываетесь вовлечены в такую историю, о которой даже и помышлять не могли! Теперь вы - лидер отряда воинов под названием **SHINING FORCE**, правда, об этом вы еще не догадываетесь.

Внутри башни вас уже ждет **ASTRAL**. Неожиданно над красной колдовской звездой, высеченной в каменной полу, материализуется злой **GIZMO**, дьявол, вселяющийся в людей. **ASTRAL** пытается остановить его, справедливо полагая, что тот явился, чтобы вселиться в короля, но дьявол неожиданно размножается, произведя еще шестерых таких же чудовищ.

Начинается ваша первая битва. Ваши враги не очень сильны, но и вы пока что тоже.

Даже в случае вашей победы **GIZMO** ускользнет и направится в замок.

Возвращайтесь обратно и через королевскую спальню пройдите в комнату наверху. Дьявол все-таки успел вселиться в короля, отчего тот стал буйным. **ASTRAL** использует мощную магию, и огненный шар поражает короля в грудь. Дьявол покидает тело, и король приходит в себя. **ASTRAL** просит дать ему солдат, чтобы уничтожить **GIZMO**, пока тот не нашел себе другую жертву, но король не понимает, о чем идет речь.

Все эти испытания слишком тяжелы для престарелого **ASTRAL**'я, и он без сил падает на пол.

Позже, ненадолго придя в себя, маг успевает сообщить королю, что обнаружил в башне за открытой дверью злое предзнаменование. Необходимо изучать историю острова **GRANS ISLANDS**. В этом может помочь историк по имени **HAWAL**, живущий к северо-западу от деревни **IEEL**. **ASTRAL** просит короля срочно послать солдат за историком, но слишком поздно: все солдаты по приказу министра ушли на поиски дьявола **GIZMO**.

Король решает послать в **IEEL** вас, чтобы вы разыскали **HAWAL`a** и срочно доставили его в замок.

Отвечайте «да» и отправляйтесь в путь.

На улицах города **GRANSEAL** полно людей, которые обсуждают непонятную болезнь короля, а гадалка с магическим шаром предсказывает скорую войну и видит город в руинах.

Наведайтесь в порт и на корабле в трюме в одной из ваз возьмите **MEDICAL HERB**, а на палубе на носу - **QUICK CHICKEN**.

Купите в открывшемся в городе магазине более мощное оружие для некоторых бойцов (ненужное лучше сразу продавать).

При выходе из города к вашей команде присоединится **JAHA** - воин с боевым топором.

После сражения, которое вас ожидает сразу же за воротами, направляйтесь к северо-западу, в деревню **IEEL**. Там вы встретитесь с учеником **HAWAL`a** - магом **KAZIN**'ом, который бёрется проводить вас к дому историка.

В одном из домов возьмите в вазе **HEALING SEED** и покиньте деревню через северный вход. Выиграв битву, идите на север к дому **HAWAL**'а. Зайдя туда, вы увидите, что вас опередили солдаты **GALAM`a**. При вашем появлении они убегают, но для старого **HAWAL**'а это слишком сильное потрясение, и он при смерти. Умирая, **HAWAL** сообщает, что солдаты требовали у него документы о **GROUND SEAL**. Узнав, что дверь в древнюю башню открыта, **HAWAL** говорит, что случилось непоправимое: башня была **СВЯЩЕННОЙ ПЕЧАТЬЮ**, которая удерживала взаперти ужасного дьявола с помощью тех самых двух камней, которые были украдены... Историк умоляет **KAZIN'a** найти эти камни.

После смерти **HAWAL'a KAZIN** присоединяется к вам и уговаривает пойти к древней башне.

В доме историка в сундуках вы найдете **ANTIDOTE** и **HEALING DROP**.

Выйдя из дома, вы столкнетесь с солдатами **GALAM**'а под предводительством **CAPTAIN LEMON**. Независимо от того победите вы или нет, вы все равно окажетесь в тюрьме замка **GALAM**.

В тюрьме речь идет все о той же разрушенной священной печати и о двух украденных камнях. Вор **SLADE**, находящийся здесь же, пытается загладить свою вину (именно он украл камни, которые потом у него отняли солдаты **GALAM**'а) и отпирает отмычкой двери камер. Он признается, что по его вине разгорелся весь сыр-бор и просит взять его с собой, чтобы помочь вам.

Через главную дверь вам не выйти, и **SLADE**, хорошо знающий замок, открывает секретный ход в кухню. Спустившись в лаз, исследуйте стену за собой, в ней вы обнаружите **MITHRIL**.

Поднимайтесь наверх и послушайте, как в тронном зале король и **LEMON** планируют нападение на **GRANSEAL**. **LEMON** сомневается в целесообразности этой войны, но безоговорочно доверяет своему королю. По приказу последнего ворота **GALAM**'а открываются, мост опускается, и войско уходит. Война началась!

Вы тоже решаете срочно идти в **GRANSEAL**, но, спустившись по широкой лестнице, вступаете в бой с воинами во главе с рыцарем, у которого один из украденных камней. После боя **SLADE** забирает у тяжело раненого рыцаря **THE JEWEL OF LIGHT** и отдает вам; камень прилипает к вашей шее. Перед смертью рыцарь сообщает, что второй камень - у короля **GALAM'a. SLADE** решает пойти с вами и присоединяется к остальным бойцам. Поговорив с обитателями замка, вы убедитесь, что король не в своем уме.

Прежде, чем окончательно покинуть **GALAM**, загляните в магазин и купите нужное оружие и лекарственные средства. «Сохраниться» можно у священника в замке.

При выходе из города солдаты признают в вас недавних узников тюрьмы, и начинается очередное сражение.

Вернувшись в **GRANSEAL**, вы узнаете, что город подвергся нападению со стороны **GALAM**'а. Почти все воины **GRANSEAL**'а мертвы.

Зайдите в маленький домик справа от зверинца, и там вы найдете маленькую зеленую черепаху по имени **KIWI**, которая присоединится к вам.

От жителей города вы узнаете, что солдаты **GALAM**'а вошли в замок. Король **GALAM** направился в древнюю башню. **ASTRAL** тоже порывается пойти туда, но его не пускает **CAPTAIN LEMON. ASTRAL** подтверждает, что король **GALAM** одержим дьяволом.

Слышится крик о помощи принцессы **ELIS**. **ASTRAL** все же уговаривает **LEMON`a** пойти в древнюю башню. Вы тоже идете туда, захватив с собой короля **GRANSEAL**'а и министра.

У входа в башню вы находите **LEMON`a** при смерти. Он умоляет спасти принцессу и признает, что **ASTRAL** был прав: это не его король, а сам дьявол.

Спустившись вниз, вы увидите схватку между королем **GALAM`ом** и **ASTRAL`ем**. **ASTRAL** падает, успев парализовать **GALAM` a** и крикнуть принцессе, чтобы та убегала. Но путь преграждают возникшие словно из-под земли солдаты **GALAM`a**, с которыми вы вступаете в бой.

Проигравший король **GALAM** не желает отпускать при нцессу. Он демонстрирует второй пропавший камень, **THE JEWEL OF EVIL**, который открывает дверь в мир дьявола. В полу башни появляется черная дыра и два прозрачных цилиндра. Они окутывают принцессу и короля **GALAM**'а, и те начинают двигаться к дыре.

BOWIE пытается спасти принцессу, но ему удается только вырвать камень у короля и второй камень прилипает к шее **BOWIE** рядом с первым.

Тем временем король **GALAM** вместе с принцессой скрываются в черной дыре, после чего начинается сильное землетрясение. Вы убегаете из рушащейся башни и замка. Справа в порту стоит корабль, готовый к отплытию, пройти на который можно только через полуразрушенную школу.

Все уцелевшие жители **GRANSEAL**'а уже на корабле, и вы отплываете на материк в **PARMECIA**, а город проваливается в гигантскую трещину.

После долгого морского путешествия вы, наконец, прибываете на материк, у берегов которого корабль терпит крушение. Все, слава богу, целы, и министр дает команду разобрать обломки корабля на доски и построить новый город. Все заняты работой, но тут с берега приходит один из жителей и сообщает, что его друг не вернулся от северных скал **NORTH CLIFF**. **BOWIE** соглашается идти на помощь, и, конечно же, все его друзья идут с ним.

Возле скалы вы видите лежащего на земле человека, но не успеваете подойти к нему, так как на вашем пути вырастают кровожадные лесные существа - ведьмы, гоблины и прочая нечисть, с которыми вам придется сразиться.

После боя раненый человек у скал говорит, что на него свалился большой камень (хотя, поблизости нет ни одного камня!) , зато далеко к западу от этого места вы увидите тоннель, вход в который заблокирован грудой камней.

Вы возвращаетесь к кораблю, но корабля уже нет, а из его обломков на берегу построен город -**NEW GRANSEAL**.

Прошел год. Город растет и развивается, но ему не хватает торговых связей с другими городами.

Вы находитесь в тронном зале замка. Король до сих пор не может прийти в себя от потери **ELIS**, он верит, что та жива и не теряет надежды возвратиться в родной город.

Слева от короля в небольшой комнате в одной из ваз возьмите **CHEERFUL BREAD**. Пройдите направо в зал Славы и исследуйте место под гербом на задней стене. Там вы найдете гордость воина **WARRIOR PRIDE**.

Выходите из замка и идите в город. Весь народ собрался на площади и рассматривает какую-то невиданную птицу, невесть откуда взявшуюся здесь.

Обследуйте пустые дома и магазины, и вы найдете несколько полезных предметов.

Присоединившись к остальным жителям, вы с удивлением узнаете, что птица может разговаривать и даже проявлять некоторое недовольство детьми, которые пытаются поймать ее.

Появляется министр и приглашает птицу в замок, в качестве почетного гостя; вы тоже идите за ними.

Птица представляется фениксом по имени **PETER**, служителем бога **VOLCANON**. **ASTRAL** просит вас вместе с **PETER**'ом отправиться далеко на запад и встретиться с богом **VOLCANON**'ом, который, возможно, знает что-то об истории острова **GRANS**.

Перед уходом зайдите в магазин и прикупите новое оружие.

Выйдя из города, идите на восток, в небольшой город **RIBBLE**. По пути вас опять поджидает разная лесная нечисть, с которой вам придется повоевать. **PETER** еще не член вашей команды, но, по возможности, он будет помогать вам в бою (им пока управляет компьютер).

Придя в **RIBBLE**, вы увидите, что все жители попрятались от вас в свои дома, и открыта только одна дверь - в доме мэра. Мэр считает, что вы пришли с дурными намерениями, но **PETER** убеждает его, что это не так. Все двери открываются, и вы можете обследовать дома. В доме историка **KESERAN**'а на северо-востоке города в книжном шкафу найдете дневник, в котором написано: «Я потратил еще один день на поиски. Я никогда не сдамся! Я найду **CARAVAN**, даже если мне придется пересечь весь материк. Мне нужен меч Ахиллеса **ACHILLES SWORD**, чтобы победить в святилище гиганта **TAROS**».

Исследуйте середину песочницы и возьмите **MITHRIL**.

В центре города находится дерево, рядом с которым, говорят, есть какая-то потайная дверь, ведущая в древние руины. В самом дереве есть дупло, в которое нужно что-то положить. Вам придется еще вернуться в **RIBBLE**. А сейчас отправляйтесь к богу **VOLCANON**'у.

В доме историка **PASERAN**'а на юго-западе города от его жены вы узнаете, что **PASERAN** сейчас где-то далеко на востоке. Здесь же в кувшине возьмите **BRIGHT HONEY**. У городских ворот поговорите с лучницей **MAY**, и она пойдет с вами.

Путь ваш лежит на юго-восток. По дороге вас опять ждет сражение с кровожадными лесными жителями. После боя на юго-востоке пройдите по мостику и следуйте вдоль реки на запад. На горном хребте вблизи реки - вход в пещеру. В пещере освещено лишь маленькое пространство вокруг управляемого вами персонажа. Чтобы пройти через пещеру, вам нужно победить домового (это его владения) и его приспешников.

Перед выходом из пещеры откройте сундук и заберите **SILVER TANK**, который пригодиться вам позже.

Идите в деревню **POLCA**, находящуюся у подножия вулкана. В доме оружейника возьмите в кувшине **PROTECT MILK**.

Рядом с магазином какая-то большая птица застряла в узком проходе и просит о помощи. Вы помогаете ей, и она превращается в небольшую птичку, объяснив, что это было своего рода испытание для вас. Судя по всему, вы должны понравиться **ЕМУ**... (Но кто **ОН**, об этом птица умалчивает).

В магазине продается отличное оружие, изготовленное местным оружейником.

Поднявшись по правой лестнице, идите к выходу уз деревни, который ведет к подножию высокой

горы. Не дойдя до выхода, вы увидите, что со стороны гор появляется слепой мальчик, очень изнуренный. Возле дома мэра он теряет сознание, и его относят в дом, где он в бреду повторяет бессвязный набор слов.

По словам местных жителей, мальчика раньше никогда не видели в этих местах.

Выйдя из деревни, вы обнаружите очередных чудовищ, которые что-то ищут под землей. Земля изрыта воронками, как после битвы.

Ваше появление не остается незамеченным, и вам придется вступить в бой. Главный здесь - лучник **DEATH ARCHER**, победив которого, вы узнаете, что вся эта нечисть охотится именно за вами из-за камней, что у вас на шее.

После боя идите в город человекоптиц **BEDOE**. Человекоптицы приветствуют вернувшегося **PETER**'а и сообщают, что недавно была битва с армией дьявола, напавшей на **BEDOE**. Самые сильные дьяволы сумели проникнуть через священный барьер **VOLCANON**'а, но бог **VOLCANON** уничтожил их всех. На это **PETER** замечает, что вы только что победили целую кучу дьяволов, и значит, не все уничтожены.

Человекоптицы, охраняющие вход в **BEDOE**, решают наведаться в деревню **POLCA**, чтобы разведать обстановку. Перед отлетом они просят **PETER`a** обязательно увидеться с королем **BEDOE**.

Чтобы найти короля, поднимайтесь все время наверх. По пути в белой вазе возьмите **QUICK RING** и не забудьте заглянуть в оружейный магазин.

В тронном зале наверху вы узнаете, что, хотя бог **VOLCANON** уничтожил дьяволов, самому главному из них удалось ускользнуть.

PETER представляет вас королю, и тот сокрушается, что народ **GRANSEAL**'а создал большие проблемы для всех, «распечатав» древнюю башню и выпустив на волю **ZEON`a**), короля дьяволов, который может уничтожить весь мир.

После этого идите вместе с **PETER**'ом к богу **VOLCANON**'у, который, по словам короля, сейчас в плохом настроении. Поднимитесь наверх, и вы окажетесь возле замка, охраняемого двумя человекоптицами. Войдя, вы увидите на возвышении большую черную птицу - **VOLCANON**'а. **VOLCANON** рад возвращению **PETER**'а, но едва тот упоминает, что вы из **GRANSEAL**'а, как бог приходит в ярость. Никакие доводы **PETER**'а, что вы - его друзья, не действуют, - **VOLCANON** непреклонен и не желает больше говорить, пока **ZEON** не будет уничтожен. Тем не менее, по просьбе **PETER**'а он дает совет: «Верьте в силу камней света и тьмы, а они лишь вместе становятся по-настоящему сильны!..»

PETER решает помогать вам в поисках дьявола и окончательно примыкает к вашей команде.

Возвращайтесь обратно в **BEDOE** и поговорите с королем. Тот спросит вас, согласны ли вы отправиться на поиски дьявола **ZEON**'а. Ответьте «да» («yes»), и король посоветует вам встретиться с **CREED**'ом, когда-то могущественным дьяволом, который, возможно, владеет нужной информацией. К дому **CREED**'а можно попасть, если двигаться вдоль реки. Чтобы путешествовать по воде, в деревне **POLCA** вы должны будете взять плот. Король приказывает одному из человекоптиц по имени **LUKE** лететь в деревню к мэру, чтобы тот приготовил плот.

Идите вниз, к выходу. Как только выйдете из города, сразу сверните налево, на зеленую лужайку с кочками. Сверху на вас свалится маленький птенец, которого вы спасете, не дав ему разбиться (позже вас отблагодарят за это!).

Спустившись с горы в деревню **POLCA**, вы становитесь свидетелем того, как несколько домовых требуют выдать им слепого мальчика **ODDLER**'а. Двое человекоптиц убиты, а **LUKE** ранен. Ваша команда - единственная сила, которая может противостоять врагам. Местный житель, человеко-волк **GERHALT**, также вступает в битву, чтобы защитить мальчика и помочь вам. Берегитесь зомби

- они могут отравить ваших бойцов во время атаки. Чтобы быстрее закончить сражение, вам нужно уничтожить колдунью **MASTER MAGE**.

После боя вместе с оправившимся от ран **LUKE**'ом зайдите в дом мэра (с мэром нужно поговорить несколько раз, пока он не повернется к вам лицом). Из разговора становится ясно, что мэр струсил и готов выдать больного мальчика, нашедшего приют в его доме, дьяволам. Удивившись и обрадовавшись, что дьяволы уничтожены, а принц **LUK ~E** жив, мэр приказывает отдать вам единственный имеющийся в деревне плот, который будет ждать вас на реке возле деревни.

Как только вы отойдете от дома мэра, тот остановит вас и, не желая брать на себя заботу о слепом **ODDLER**'е, попросит взять того с собой. **ODDLER** благодарен вам, но, хотя он ничего не помнит, и был почти при смерти, когда пришел в **POLCA`y**, все же чувствует, что у вас из-за него могут возникнуть какие-то проблемы. Тем не менее, вы забираете **ODDLER**'а и выходите из деревни, где вас уже ждет плот. Там же **LUKE** предлагает идти в место под названием **DEVILS TAIL**, где живет **CREED**, и присоединяется к вашей команде (перед отплытием купите для **LUKE**'а более мощный меч).

На юге в реке живет очень сильное чудовище - гигантский осьминог по имени **KRAKEN** . Вам не миновать встречи с ним по пути к дому **CREED`a**. По вашему выбору вы можете сначала разделаться с **KRAKEN`ом**, а потом искать **МЕЧ АХИЛЛЕСА**, или наоборот (ход игры от этого не изменится). В данном описании вы сначала отправляетесь на поиски **МЕЧА АХИЛЛЕСА**.

Плывите по реке вниз и сразу за входом в пещеру, окруженную лесом, сойдите с плота и идите вправо до большой пустыни, где вступите в очередной бой. За пустыней в лесу вы увидите вход в пещеру. Войдя туда, вы найдете старика (это историк **PASERAN** из города **RIBBLE**), который расскажет, что его внук **PETRO** украл старинную семейную реликвию - **SKY ORB**. Другой внук **PASERAN**'а добавит, что предки его деда умели летать, и упомянет о летательном аппарате **NAZCA SHIP**, последнее местонахождение которого было где-то в **GRANS**'е. **PETRO**, по-видимому, и направился со **SKY ORB** в **GRANS**, чтобы найти и испытать корабль.

В сундуке справа возьмите стальной меч. Еще раз заговорите с историком, и тот расскажет, что знает один древний тоннель, ведущий в **GRANS**. **PASERAN** соглашается провести вас туда. Тоннель находится в пещере у развилки реки, в небольшом храме. После сражения с монстрами, которые хотят помешать вам пройти ко входу в тоннель, **PASERAN** пытается открыть дверь справа, но безрезультатно. Видимо, ее с той стороны запер **PETRO**. Больше историк ничем помочь не может и покидает вас.

Слева от сундука вы найдете **POWER WATER**, а поднявшись по ступенькам, возьмите из сундука деревянную дощечку **WOODEN PANEL** и идите с ней **RIBBLE**. Встаньте прямо перед деревом, выберите эту дощечку из имеющихся у вас предметов и используйте ее (в данном случае кнопкой **A**, а не **C**). В земле откроется проход в подземелье, в котором в сундуке вы найдете **МЕЧ АХИЛЛЕСА** (вооружен им **BOWIE**).

Теперь можете плыть дальше и сразиться с **KRAKEN**'ом. Сначала ему нужно отрубить щупальца, а затем уничтожить голову. Здесь очень кстати будут **PETER** и **LUKE**, которые могут атаковать с воды.

Разделавшись с **KRAKEN**'ом, слева вы увидите город. Это некогда процветающий, а теперь заброшенный порт **HASSAN**. Дальше по реке вы плыть не можете, так как перед вами возникает преграда, поэтому вам одна дорога - в **HASSAN**. Следы запустения видны повсюду. Портовые причалы разрушены, в воде плавают старые обломки кораблей, в баре пусто, а углы затянуты паутиной. В баре в кувшине возьмите **RUNNING PIMENTO**. В сундуке слева от церкви вы найдете **MITHRIL**, а в кувшине возле причала - еще один.

В одном из домов на втором этаже живет монах, предки которого родом из **GRANSEAL**'а.

В другом двухэтажном доме вы встретитесь с **ROHDE**, который интересуется только историей.

Узнав, что у вас есть **МЕЧ АХИЛЛЕСА**, он аж подскакивает на месте и сообщает, что с этим мечом вы можете получить замечательный старинный обоз **ANCIENT CARAVAN**, который находится в храме **TAROS**. **ROHDE** говорит, что он пойдет с вами, так как только он может управлять этой машиной.

Храм **TAROS**'а расположен к западу от **HASSAN**'а, в густом лесу. По дороге туда вам нужно победить очередных монстров.

Подступы к **CARAVAN**'у охраняет сам железный великан **TAROS**, страж этого старинного храма. Сначала вам нужно убрать с дороги всех многочисленных защитников **TAROS**'а, а потом сразиться с ним. Победить великана можно только **МЕЧОМ АХИЛЛЕСА**, поэтому не забывайте рядом с **BOWIE** держать целительницу и бойцов с лекарственными травами. **TAROS** использует свой меч как магию **BOLT**, имеющую большой радиус действия.

После боя **ROHDE** объяснит вам, что **CARAVAN** обладает способностью делать маленькими всех, кто входит в него, и поэтому в **CARAVAN**'е может разместиться большое войско и много снаряжения. **ROHDE** садится в **CARAVAN** и исчезает из виду. Вы волнуетесь, не обманул ли вас историк, навсегда скрывшись с древней машиной, но **ROHDE** скоро возвращается и решает путешествовать вместе с вами.

Перед уходом из храма возьмите в сундуке **HEALING WATER**.

Пользоваться **CARAVAN**'ом вы можете в любой момент на открытой местности. Для этого, встав прямо перед ним, нажмите «**C**». Появятся иконки:

Join - вы можете поменять состав команды (когда число бойцов перевалит за двенадцать)
Item (C) (предметы)
use - использовать
equip - вооружиться
give - передать другому персонажу
drop - избавиться от предмета
Depot (C):
depos - положить любой предмет на хранение
look - посмотреть, что хранится в CARAVAN`e
derive - взять нужный предмет из CARAVAN`a
drop - избавиться от какого-либо предмета
Purge - покинуть на время команду, уйти на отдых.

Вернитесь снова в **HASSAN**. У ворот вас ждет новый боец - метательница копья **RICK**, которая присоединится к вашей команде. Там же, у входа, появится торговец новым оружием, более мощным и совершенным, но имейте в виду, что некоторое оружие подходит только для бойцов, переведенных в более высокую категорию.

Сейчас идите на северо-запад, через проход между гор, вдоль высохшей реки. Дойдя до ее соединения с другим руслом, вы увидите пещеру - шахту **MITHRIL**'а, где находятся гномы. Один из них болен, и помочь ему может только эльф, которого нужно найти. В центре пещеры, в дровах, сложенных для костра, возьмите **DRY STONE** - позднее он вам очень пригодится. Слева от шахты, на другом берегу, в большом зеленом массиве вы увидите светлое пятно. Зайдите туда, и вы окажетесь в небольшом поселении. В большом доме на втором этаже в книжном шкафу возьмите **SECRET BOOK** - она пригодится для повышения мага. Поговорив с немногочисленными обитателями этого места, вы узнаете, что эльф **ELRIC** куда-то пропал.

Из деревни эльфов идите на запад. По пути вам придется сразиться с отрядом монстров. Победив их, дойдите до лесной поляны. Слепой **ODDLER** услышит крик о помощи. Идите за ним, и вы увидите,

что в пруду беспомощно барахтается эльф. Вы хотите спасти его, но появившийся монстр заявляет, что это его обед и велит одному из своих приспешников подать кетчуп. Выясняется, что пруд - это ловушка, в которой сгинули уже многие. Чтобы спасти эльфа, вам придется сразиться с целым полчищем монстров. После битвы **ELRIC** присоединяется к вашей команде. Перед уходом исследуйте правый берег пруда, и вы найдете **HEALING DROP**.

Рядом с поляной **ELRIC** сдвигает камень, и открывается вход в пещеру. Это путь к **CREED**'у - бывшему дьяволу. В пещере вы должны отыскать три сундука, в которых лежат **BRAVE APPLE**, **MEDICAL HERB** и **ANGEL WING**. Также есть еще сундук, стоящий отдельно. В нем найдете еще **MITHRIL**.

Пройдя через пещеру и выйдя с другой стороны, вы столкнетесь с командой монстров, которая не хочет пропускать вас. Победив их, идите к дому **CREED**'а.

Не заходя в сам дом, идите налево до конца, и на берегу вы увидите сундук с **HEALING RAIN**.

Слуга **CREED**'а **GOLIATH** не хочет пропускать вас к хозяину, уверяя, что тот занят. Вы все же пытаетесь прорваться в дом любым способом и бросаетесь от двери к двери. Дверь слева обладает магической способностью делать крошечными всех, кто проходит через нее. Вот и вы становитесь маленькими человечками - частью коллекции **CREED**'а, как говорит **GOLIATH**, добавляя, что это случилось потому, что вы не послушались его. Он поднимает вас и ставит на стол. На столе находится целое королевство **DESKTOP KINGDOM**, есть даже свой король **PONPEI**. Настольная страна создана **CREED**'ом, здесь не существует времени: никто не стареет и не умирает.

Поговорите с королем, и вы узнаете, что в напольном мире **FLOOR WORLD** есть тоннель, ведущий к **CREED**'у. Король обещает помочь вам, если вы победите его шахматную армию.

Идите к шахматной доске, где развернется сражение. Вам не потребуется умение играть в шахматы - это обычная битва. Чтобы быстрее выиграть ее, старайтесь пробиться прямо к шахматному королю: когда он погибает, бой заканчивается.

После сражения посредине шахматной доски появляется сундук, в котором вы найдете ватный шарик **COTTON BALLON**. Идите направо к стражу на ручке с пером, который пропустит вас, предупредив, что напольный мир очень опасен. Используйте шарик и спуститесь вниз.

Пройдя через тоннель в подвал, вы встретитесь с гигантскими крысами во главе с их предводителем **WILLARD`ом**). При виде вас **WILLARD** плотоядно намекает, что как раз наступило время обеда...

С этими противниками вы справитесь очень быстро и, продолжая движение, выйдите в кабинет **CREED**'а. **CREED** просит **GOLIATH**'а принести ему новые экземпляры его коллекции, то есть вас. **GOLIATH**, естественно, сообщает, что это невозможно, новая компания куда-то исчезла. Вы привлекаете внимание **CREED**'а, и с помощью заклинания «**ABRA KADABRA: 1-2-3**» тот возвращает вас в нормальное состояние.

CREED спрашивает, зачем вы хотели видеть его, и, узнав о **ZEON**'е, очень обеспокоен, что тот выскользнул из заточения.

Вместе с ним идите налево, к лестнице, ведущей в мрачное помещение, где **CREED** вызывает духа зла **EVIL SPIRIT**. Он спрашивает, где сейчас находится **ZEON**, но дух говорит, что не может проникнуть сквозь черное облако, покрывшее **GRANSEAL**. **PETER** предлагает показать камень зла, который у вас на шее. Это помогает, и дух говорит, что древняя башня открыта, и **ZEON** ожил, но находится пока еще в **GRANSEAL**'е. В **PARMECIA** с неба прибывают дьяволы **ZEON**'а и движутся к северу. С богиней **MITULA** что-то случилось... Тут дух замолкает, и внезапно слышен голос самого **ZEONa**, который через духа приказывает принести камень зла в **ARC VALLEY** (это то же, что древняя башня), и тогда он отдаст принцессу **ELIS**.

Вернитесь в кабинет **CREED**'а. **CREED** говорит, что камни скрывают какой-то секрет. Об этом знают «сказочники» **STORYTELLERS** в **TRISTAN`e**), что находится в **NORTH PARMECIA**.

CREED дает вам с собой эльфа, который может помочь больному гному в пещере **MITHRIL'a**, и также предлагает вам на выбор одного из четырех бойцов: рыцаря, воина, целительницу или мага (здесь каждый решает сам, кого выбрать, но лучше взять целительницу или мага).

Вы уже почти выходите из дома **CREED**'а, как вдруг **ODDLER** решает, что должен остаться здесь, хотя и сам не знает, почему. **CREED** намекает вам, что довольно скоро вы поймете, почему **ODDLER** остался здесь, а пока не думайте об этом и идите на север.

В пещере **MITHRIL**'а эльф произносит заклинание над больным гномом, и тот вскакивает, ошеломленно тряся головой. Благодарные гномы дают вам пушку (**cannon**), которая поможет расчистить вход в северную пещеру недалеко от нового **GRANSEAL**'а. Пушку может взять только основной персонаж, поэтому необходимо, чтобы у него было свободное «окошечко».

Гномы расскажут вам, что они роют тоннель в **GRANSEAL** и радушно приглашают навестить их в деревне гномов **THE DWARVEN VILLAGE**, когда вы будете в **GRANSEAL**'е.

Идите вверх на север по пересохшей речке, до нового **GRANSEAL**'а. За время вашего отсутствия в городе появились новые постройки, а в магазине продается классное оружие.

В замке **PETER** рассказывает **ASTRAL**'ю, королю и министру о том, что вы узнали в доме **CREED**'а, и сообщает, что **ELIS** жива.

ASTRAL пойдет с вами и будет вашим советником в дальнейшем путешествии.

Слева от оружейного магазина вы увидите человека, который даст вам **DYNAMITE** для пушки.

Перед выходом из города в ваш отряд попросится лучница **JANET**, подружка **ERLIC**'а. Возьмите ее с собой.

Идите на северо-восток к пещере, вход в которую заблокирован камнями. На подступах к ней вам преградят путь монстры, с которыми вы должны разделаться.

У пещеры используйте пушку, и вам откроется вход. **ROHDE** решает примкнуть к вашей команде, и у вас становится на одного бойца больше.

Бой в пещере проходит в темноте, как и в первой пещере перед деревней **POLCA**. Вам нужно победить войско Сатанинских зверей, что не очень сложно.

Перед тем, как выйти в **NORTH PARMECIA**, отыщите сундук и возьмите **FAIRY TEAR**.

Из пещеры вы выйдете к деревне **KETTO**. Повсюду натыканы таблички: «Не работать», «Не выходить», «Закрыто», и подписи: «дьяволы» (devils). Часть жителей заперта в своих домах, часть мается на улице, не имея возможности попасть домой. Зайдите во все дома и исследуйте вазы. Вы найдете **BRIGHT HONEY** и **HEALING WATER**.

Чтобы найти торговца оружием, пройдите по правой дорожке к мостику. Поговорите с торговцем, и тот, невзирая на запреты, побежит в магазин, чтобы обслужить вас.

Выйдя из **KETTO**, вы увидите, как два рыцаря из **PACALON**'а и их предводитель по имени **HIGGINS** бьются с зеленым дьяволом **GESHP`ом**, советником **ZEON**'а. Оба рыцаря убиты, а **HIGGINS** болен и не может сражаться хорошо. Рыцари **PACALON**'а направлялись в Южную Пармецию за помощью, но по пути были остановлены дьяволами **GESHP**'а. **GESHP** вселяется в тело **HIGGINS`a**, но, заметив **SHINING FORCE**, насылает на нее своих солдат, а сам исчезает.

После битвы **ASTRAL** изгоняет дьявола из тела **HIGGINS**'а. Тот приходит в себя и уговаривает вас обязательно зайти в **PACALON**. **HIGGINS** присоединяется к вашей команде, и вы идете дальше.

Пройдите как можно дальше на север; перейдите по мостику через пересохшую речку, и вы увидите посреди пустыни город **PACALON**. Там царит засуха и город, местные жители худы и слабы.

Обследуйте дома в городе, где вы найдете **MEDICAL HERB** и **CHEERFUL BREAD**.

Зайдите в замок и слева в стене (где снаружи три белых камня) найдите скрытый проход в

подземелье, где вы возьмете **MITHRIL**.

Поговорите с рыцарями в замке. Они расскажут, что дьяволы пришли из **NAZCA**, что к западу от города **MAUN**. Рыцарям пришлось блокировать ворота в **MAUN'e**, чтобы остановить продвижение дьяволов. Ключ от ворот - у викария **FRAYIA**. **FRAYIA** переживает, что народ **MAUN`a** брошен на произвол судьбы.

Король благодарен вам, что по просьбе **HIGGINS'a** вы зашли в **PACALON** и просит вас спасти богиню **MITULA** в **TRISTAN**'е.

Пройдите из тронного зала по правой стороне голубой дорожки вниз до конца и исследуйте стену. Там вы найдете **PEGASUS WING**, которое может пригодиться вам, если у вас есть сильный рыцарь, еще не переведенный в высшую категорию. Тогда вы получите летающего рыцаря.

Не забудьте заглянуть в магазины и пополнить свои запасы.

Выйдя из **PACALON**'а, двигайтесь на север. По пути к **TRISTAN**'у вас очень скоро остановят дьяволы, и начнется очередное сражение.

После битвы продолжайте идти на север, а затем сверните на восток и идите, пока не увидите мост. На мосту вы заметите маленькую девочку, которая повредила ножку и не может идти, а вокруг нее монстры и чудовищные черви с острыми зубами. Мост уже наполовину разрушен, но вам обязательно нужно перейти через него, поэтому вы вступаете в бой со всей этой нечистью.

После битвы **ASTRAL** хочет взять девочку с собой в **TRISTAN**, но та неожиданно превращается в дьяволицу по имени **CAMEELA** и заявляет, что она - одна из лидеров армии дьяволов. **CAMEELA** сама хочет получить **THE TEWEL OF EVIL** и грозиться убить **ASTRAL**'я, если ей не отдадут камень.

После короткой схваткой между **CAMEELA**'ой и **ASTRAL**'ем, дьяволица сдается и прыгает с моста в пропасть, на прощание крикнув, чтобы вы остерегались **GESHP**'а и **ZALBARD`a**.

Двигайтесь дальше на север, и вы придете в **TRISTAN**. Здесь внешне все спокойно. Спуститесь вниз в пещеры и найдите несколько сундуков, а потом идите через главный вход, к храму **MITULA**. Вы снова столкнетесь с кучей дьяволов под предводительством **DARK KNIGHT`a**.

После вашей победы из-за запертой двери храма послышится голос, который приглашает вас войти. Это **ZALBARD**, один из самых могущественных дьяволов. Из разговора выясняется, что самый сильный дьявол в армии **ZEON**'а - это дьявол по имени **ODD EYE**, но после битвы в городе человекоптиц **BEDOE** он исчез куда-то. **ZALBARD** мечтает завладеть камнем зла и занять место **ODD EYE**. Он еще раз приглашает войти вас в храм и сообщает, что богиня **MITULA** здесь.

В храме вам предстоит трудное сражение, так как противник очень силен. У **ZALBARD**'а большое поле атаки, и он может атаковать два раза подряд.

Когда вы победите **ZALBARD**'а, тот выронит земляной камень (**GROUND ORB**) - источник его власти над **MITULA`a**. Теперь **MITULA** выходит к вам, материализуясь из своей статуи. Вы просите у нее совета, что вам делать дальше, но богиня не знает. Она знает только, что **ZEON** - неправдоподобно сильный дьявол, и даже бог **VOLCANON** не сможет остановить его. Сила **ZEON**'а - в **THE TEWEL OF EVIL**, поэтому он так стремится заполучить его. **ARC VALLEY** - это место, где сконцентрирована дьявольская сила. Люди называют **ARC VALLEY** - древняя башня или **GRANSEAL**. **MITULA** говорит, что вы не можете убить **ZEON**'а, но в ваших силах ослабить его. Для этого вы должны найти **HOLY SWORD** для **BOWIE**. Камни помогут вам.

В зале в двух сундуках возьмите оружие **CRITICAL SWORD** и **MITHRIL**.

Пройдите в дверь в правой части храма и поговорите со «сказочниками» (начните с первой встречной статуи и далее по часовой стрелке).

«Сказочники» расскажут вам старинную легенду:

ART VALLEY - это темное место, где сконцентрировано зло. Три могущественных дьявола - **DARK SOL**, **DARK DRAGON** и **ZEON** боролись между собой за право лидерства. Победил **ZEON** и стал

королем дьяволов. Проигравшие дьяволы завидовали ему черной завистью, и их силами был создан **EVIL JEWEL**.

Бог мудрости **GOD OF WISDOM** создал камень света **JEWEL OF LIGHT**. Благодаря ему, у одного храброго человека оказался **HOLY SWORD**, с помощью которого он победил **DARK SOL**'а и **DARK DRAGON**'а. Все зло в лице **ZEON**'а было «запечатано» двумя камнями в древней башне, дверь в которую никогда не открывалась. Если **ZEON** каким-то образом выберется оттуда, то сила тьмы может победить силу света. Дьявола можно атаковать только **HOLY SWORD**.

Послушав эту историю, идите в левую часть храма. Заговорите с каменной статуей между двух светильников. Статуя оживет, и к вашей команде присоединится колдунья **TAYA**. Она расскажет, что бог **VOLCANON** запретил **MITULA`e** помогать вам, поэтому **TAYA** пойдет с вами, и идти сейчас нужно в **NAZCA**, чтобы воспользоваться старинным воздушным кораблем.

Здесь же в сундуках возьмите **POWER WATER** и **HEALING SEED**.

Когда вы пойдете к выходу из **TRISTAN**'а, в город прилетит большая птица и спросит, не вы ли **BOWIE** из **GRANSEAL**'а. Это бывший птенец **SKREECH** из **BEDOE**, которому **BOWIE** когда-то спас там жизнь. Сейчас он превратился во взрослую птицу и присоединяется к **SHINING FORCE**.

Теперь снова идите в **PACALON**. В городе прошел дождь, повсюду лужи. Жители немного воспряли духом.

В замке поговорите с **FRAYIA**. Он просит вас пойти в **MAUN** вместе с ним, потому что ему стыдно, что они оставили жителей **MAUN**'а во власти дьяволов. Через **MAUN** можно пройти в **NAZCA`y**.

При выходе из замка в городе вас поджидают дьяволы во главе с **GESHP**'ом. **GESHP** очень доволен, что вы вышли из замка и требует, чтобы **FRAYIA** открыл ворота в **MAUN**'е для того, чтобы его солдаты вошли в **PARMECIA**.

Путь к бегству отрезан, вход в замок объят огнем.

Появляется **CAMEELA**. **GESHP** приказывает ей забрать у **FRAYIA** ключ и отдать ему, но **CAMEELA** не желает помогать своему «конкуренту» и исчезает. Тогда **GESHP** зовет на помощь своих дьяволов, а сам тоже исчезает.

Разделавшись с дьяволами **GESHP**'а, выходите из города и идите на северо-запад. По дороге к **MAUN'y** вы снова встретитесь с приспешниками **GESHP**'а. Им дан приказ забрать кое-кого из вашей команды, но, чтобы не «мелочиться», дьяволы решают уничтожить всю **SHINING FORCE**.

Во время сражения на вашу сторону переходит один из солдат **GESHP`a** - крылатый рыцарь **JARO** из **GALAM**'а. После боя **JARO** хочет присоединиться к вашей команде. **PETER** против, но **ASTRAL** дает добро, и рыцарь теперь с вами.

Город **MAUN** находится на северо-западе. **FRAYIA** отпирает ворота, и вы заходите в город. Там полно дьяволов, которые злорадно сообщают, что большинство жителей **MAUN'a** уже мертвы. **FRAYIA** мучается угрызениями совести и решает вместе с вами бороться против дьяволов. Он уже принимает участие в сражении на улицах **MAUN**'а (компьютер заменяет одного из бойцов **FRAYIA**. Если вас не устраивает данная замена, то воспользуйтесь магией **EGRESS** и сформируйте команду по своему усмотрению).

Освободив **MAUN** от дьяволов под предводительством **SHAMAN**'а, вы обнаружите, что город пуст, но возле одного из домов шевелится камень. Из-под него вылезает робот **ZYNK**. Он говорит, что некоторым жителям **MAUN**'а удалось спастись, и сейчас они находятся в подземелье. Спустившись вниз, обследуйте все вазы и возьмите **ANGEL WING** и **RUNNING PIMENTO**. Из разговора с жителями вы узнаете, что после того, как **PACALON** оставил город на растерзание дьяволам, почти все жители погибли, а некоторых успел спрятать под землю **ZYNK**.

В правом верхнем углу вы найдете воина из **RIBBLE GUAN**'а. Узнав, что тоннель в южную

PARMECIA открыт, **GYAN** хочет вернуться домой. Вы рассказываете ему, что хотите уничтожить короля дьяволов, и **GYAN**, поразмыслив, решает идти с вами.

Из подземелья одна лестница ведет наверх, на поляну, где художник может нарисовать ваш портрет.

Теперь идите к выходу в город. Там вас ждет **ZINK**, который случайно подслушал ваш разговор с **GYAN'ом** и тоже хочет идти в **GRANSEAL**. Вы решаете взять его с собой.

Поднявшись наверх, вы увидите, что город понемногу оживает, на улицах появились люди.

В левом верхнем углу исследуйте участок скалы. Справа из-под земли появится каменная рука **ARM OF GOLEM**. Возьмите ее - кнопка A, «Search» и «yes».

Сделав необходимые приготовления, выходите из **MAUN**'а через выход в левом верхнем углу. Идите на восток, пока на песке не увидите нечто похожее на птицу. Это и есть старинный воздушный корабль **NAZCA**. Там вас уже поджидает **CAMEELA`ой** со своей армией. Неожиданно появляется **GESHP**, и между ним и **CAMEELA** начинаются словесные «разборки». В конце концов, **GESHP** опять исчезает, а вам придется сразиться с армией **CAMEELA`ы**. Сама **CAMEELA** довольно сильный противник и может атаковать по два раза подряд.

Когда вы победите **CAMEELA`у**, она отдает вам **SKY ORB** и предупреждает, что у **GESHP**'а есть очень сильное оружие **PRISM FLOWERS**. **CAMEELA** еще хочет что-то сказать, но появившийся невесть откуда **GESHP** приканчивает ее и ехидно приглашает вас в **GRANS**, обещая обеспечить достойную встречу.

Перед отлетом вернитесь в дом **CREED**'а и возьмите в свою команду оставшихся там трех бойцов: **KARNA`у** - целительницу, **RANDOLF`а** - воина и **ERIC`а** - рыцаря, но использовать их в сражениях уже нет смысла. В доме вы найдете среди разрушений и **GOLIATH**'а, который расскажет, что к **ODDLER**'у вернулась память, лицо его стало ужасным, и он исчез куда-то. **CREED**, видимо, зная, в чем дело, бросился за **ODDLER**'ом, чтобы остановить его.

Вернитесь в **NORTH PARMECIA** к кораблю и войдите в отверстие в «голове» корабля. У входа в сундуке возьмите мощное оружие **NAZCA CANNON** и вооружите им самого сильного лучника.

Встаньте рядом с **ZINK'ом** и используйте перед панелью **SKY ORB**. Корабль поднимется в воздух и возьмет курс на **GRANS**.

А тем временем на земле **GESHP** готовит «теплую» встречу. Вместе с **ZEON**'ом он разрабатывает план уничтожения **SHINING FORCE**. **ZEON** дает в помощь **GESHP**'у сильного дьявола **RED BARON`а**. Неожиданно появляется **ODDLER**, но это уже не кроткий слепой мальчик, а могущественный дьявол **ODD EYE** и ставит под сомнение победу **GESHP**'а над **SHINING FORCE**.

GESHP нацеливает свое «фирменное» оружие **PRISM FLOWERS** в небо, чтобы поразить корабль в воздухе. Это ему удается, и корабль теряет управление. С большим трудом **ZINK**'у удается посадить его, и после посадки, посоветовавшись с **ASTRAL**'ем, выходите из корабля и пройдите на юго-запад, к маленькому монастырю. В вазе возьмите **BRAVE APPLE**, обойдите здание слева, и вы увидите **SHEELA**,главную монахиню, совершающую омовение в священных водах. Поговорив с ней, вы узнаете, что когда-то **SHEELA** была ученицей **ASTRAL**'я, а сейчас у нее свой личный счет к **RED BARON** (он убил ее жениха). **SHEELA** присоединятся к **SHINING FORCE**, и теперь вы можете идти дальше, на юго-запад.

По пути вам опять предстоит сразиться с дьяволами **GESHP**'а, а сам **GESHP** снова исчезнет, не желая, видимо, «марать руки» об вас.

В этом бою опасны монстры **MIST DEMON**, которые используют магию **DISPEL**. К счастью, она действует далеко не на всех.

После сражения продолжайте двигаться на юго-запад, и вы выйдете к городу **ROFT**. В доме на севере города в одном из домов вы найдете **PETRO**, который умирает, так и не успев осуществить

свою мечту попутешествовать на воздушном корабле.

Робот **ZINK** окончательно решает присоединиться к вашей команде, так как очень зол на дьяволов.

Из разговора с жителями **ROFT**'а вы узнаете, что в деревне гномов есть мастер, который может изготовить из **MITHRIL**'а хорошее оружие.

Выйдя из **ROFT**'а, пойдите вниз к воде и налево, через мостик. Пройдя далее к югу и к западу в пещеру, наступите на темный квадрат и, телепортируясь, вы увидите каменного голема по имени **CLAUDE**, которому вы возвращаете его потерянную руку. Великан присоединяется к вам.

Наступив еще на один темный квадрат на краю южной части пещеры, вы по мосту можете попасть в ту пещеру в **NORTH PARMECIA**, где когда-то **PASERAN** пытался открыть дверь, ведущую в тоннель.

Вернитесь обратно к **ROFT**'у и идите на северо-запад, к **GRANSEAL**'у. По дороге - снова бой.

На этот раз **GESHP** использует свое лучшее оружие - **PRISM FLOWERS**, которые бьют светящимся столбом по прямой, поражая всех, кто на пути, не разделяя никого на своих и чужих.

После боя появляется **GESHP**, который обещает очень скоро вернуться с **RED BARON**'ом и отомстить за то, что вы уничтожили его **PRISM FLOWERS**.

Подлечившись в ближайшем городе, продолжайте двигаться на запад. Вы уже недалеко от города **GALAM**, но путь вам опять преграждает **GESHP**, который не может пережить потери своих цветов. Он представляет **RED BARON**'а и подчеркивает, что красный он потому, что его доспехи все в крови его жертв и расправиться с вами для **RED BARON**'а - пара пустяков (red - по- английски «красный»). Он использует **DARK SWORD**, как магию **DESOUL**. Она действует не на всех, но главного персонажа держите подальше от **BARON**'а. Когда вы победите **RED BARON**'а, выяснится, что это ваш старый знакомый, **CAPTAIN LEMON** из **GALAM**'а. Он рассказывает о кошмаре, который приснился ему: будто бы он был под чьим-то контролем и убил несметное количество людей. **ASTRAL** говорит, что, к сожалению, это был не сон, и **LEMON**'ом действительно управлял дьявол, заставляя убивать всех, кто встречался ему на пути.

LEMON потрясен и просит **ASTRAL**'я помочь искупить страшные грехи. Напрасно **ASTRAL** убеждает **LEMON**'а, что тот не виноват, так как не ведал, что творил, **LEMON** твердит только о том, что должен умереть и убегает. **PETER** спрашивает **ASTRAL**'я, зачем он дал **LEMON**'у уйти, ведь тот покончит с собой. На это **ASTRAL** замечает, что сейчас бывший капитан из **GALAM**'а - бессмертный вампир и не может умереть.

На севере за рекой в густом лесу виднеется светло-зеленое пятно. Встаньте перед ним на берегу и используйте **DRY STONE**. Появится мостик, и вы сможете попасть в подземную деревню гномов. Спуститесь и поднимитесь по всем лестницам и в сундуках и вазах вы найдете очень полезные вещи: **DEMON ROD** (проклятое оружие для магов), **HEALING WATER** и **WHITE RING**. Найдите оружейника, который по вашему заказу может сделать из **MITHRIL**'а мощное оружие для некоторых бойцов. Изготовление каждого вида оружия стоит 5000 золотых. Вы можете заказать: **BUSTER SHOT** - для лучников, **VALKYRIE** - для рыцарей, **SUPPLY STAFF**, **FREEZE STAFF** и **GREAT ROD** - для магов, **MISTY KNUCKLES** - для **SHEELA**.

Заказывая оружие, вы на вопрос оружейника, какой предмет будет использоваться, выбираете **MITHRIL** и затем указываете, для какого бойца хотите изготовить оружие.

Чтобы получить готовое оружие, нужно выйти из деревни, снова зайти и поговорить с оружейником.

Сейчас идите на юго-запад, к королевству **GALAM**. Жители **GALAM**'а расскажут вам, что **LEMON** умоляет всех, чтобы кто-нибудь прикончил его. Он пытался покончить с собой, но не умер.

Выходите из **GALAM**'а через главные ворота. В это же время **ZEON** разговаривает с **GESHP**'ом. Король дьяволов в ярости, что вы победили **RED BARON**'а, и дает **GESHP**'у последний шанс

разделаться с **SHINING FORCE** и принести ему камень зла. **GESHP** исчезает, но **ZEON** не верит до конца, что тот может справиться с вами, и вызывает дьявола **ODD EYE**, чтобы дать ему задание сразиться с вами, если **GESHP** будет побежден.

Выйдя из **GALAM**'а, вы сразу же сталкиваетесь с **GESHP**'ом. На этот раз дьявол сам принимает участие в сражении, так как это его последний шанс оправдаться перед **ZEON**'ом. В этом бою **GESHP** использует, в числе прочих своих сил, появляющиеся из-под земли самовзрывающиеся каменные головы, но, несмотря на то, что радиус действия их довольно большой, особого вреда они вам не причинят.

Самого **GESHP**'а победить несложно. После боя тот пытается убежать, и **ASTRAL**, вроде бы, не против, но тут вмешивается **ZEON** и приканчивает **GESHP`a**, чтобы обезвредить навсегда.

Идите на юг, и вас ожидает еще один бой. Вы узнаете, что все самые сильные дьяволы уничтожены, кроме **ODD EYE**. Дьяволы, сейчас повстречавшиеся на вашем пути, считают, что у них есть хороший шанс выслужиться перед **ZEON**'ом, добыв для него камень зла.

Этот бой тоже не должен доставить вам особых хлопот.

Прежде, чем идти дальше на юг, загляните в деревню **IEEL** (помните, где вы в начале игры нашли **KAZIN**'а?). Это к западу от **GALAM**'а.

При входе в деревню вы встретите **LEMON**'а, который в очередной раз пытается покончить с собой.

Идите в бар, где стоит старое пианино. Поиграйте на нем, и что-то где-то откроется. Чтобы найти это что-то, идите в церковь. Местный священник принимает вас за дьяволов, которые нашли потайную дверь и **ASTRAL** не может переубедить его. Из-за спины священника появляется интересный молодой человек и сразу уясняет, кто есть кто.

Вы спускаетесь вниз, в подземелье и долго беседуете с **CHAZ**'ом. Это сын историка **HAWAL**'а, продолжающий дело отца, и «по совместительству» маг. **ASTRAL** интересуется, где можно найти **HOLY SWORD** и дверь в древнюю башню. **CHAZ** отыскивает в шкафу книгу, в которой говориться об этом, но нужные страницы утеряны. Теперь только остается надеяться на силу камней, что на шее у **BOWIE**. **CHAZ** просит взять его с собой, чтобы увидеть, кто такой король дьяволов.

В сундуке в потайной комнате вы найдете **EVIL KNUCKLES** - оружие для **SHEELA** (оно проклято).

При выходе из деревни вас окликает **LEMON** и умоляет взять его в вашу команду. **ASTRAL** дает согласие.

У **LEMON**'а есть **BLACK SWORD**, но лучше не вооружать его им, так как меч проклят, а дать ему другое оружие.

Теперь вся **SHINING FORCE** в сборе (30 бойцов), и вы можете заняться поисками священного меча.

Идите на юг, в пещеру, где **SLADE** обнаружил драгоценные камни. Едва вы войдете в святилище, **JEWEL OF LIGHT** начнет светиться. Свет ведет **BOWIE** к нужному месту. В стене открывается пролом, и именно там находится легендарный священный меч - меч силы **FORCE SWORD**. Заберите его (кнопка **A** и «Search»).

В первом зале появился доступ к сундуку, где вы найдете **EVIL AXE** для воинов. Это проклятый предмет, им не стоит вооружаться.

Теперь идите на север, мимо пропасти, поверните налево и вниз. Вы увидите возле реки крошечный зеленый квадратик. Войдя туда, обойдите слева каменную голову дьявола и в песке позади нее возьмите **EVIL LANCE** для рыцарей (тоже проклятый предмет!). Вернитесь обратно, встаньте перед статуей и взмахните **FORCE SWORD** (**A** и использовать - **C** - меч). Рот демона медленно раскроется - это вход в лабиринт древней башни.

Поверните направо и поднимитесь по лестнице. Затем сразу вверх и по лестнице вниз направо. Пройдите по дорожке вверх до конца, потом налево до лестницы, поднимитесь по ней, по дорожке

пройдите вниз по лестнице и спуститесь по ней - увидите три лестницы, ведущие наверх. Не поднимайтесь по ним, а воспользуйтесь дорожкой внизу, по которой дойдете до другой лестницы. Поднимитесь по ней, пройдите по дорожке вниз (не спускаясь с другой стороны лестницы!) , до скользящего склона слева, затем по дорожке до лестницы справа. Поднявшись по ней, пройдите вверх до конца, спуститесь по скользкому склону, поднимитесь по еще одной лестнице, - и вы выйдете к воротам с черепом наверху.

Там уже вас поджидает **ODD EYE**, второй сильнейший дьявол после **ZEON**'а. В нем ничего не осталось от того слепого мальчика, которого вы пригрели когда-то. Именно **ODD EYE** был во главе армии, которая атаковала город человекоптиц **BEDOE**.

Дьявол ставит перед вами условие: или вы отдаете ему камни, оружие и все снаряжение, или умираете.

Посовещавшись, **SHINING FORCE** решает вступить в сражение. **ODD EYE** подготавливает поле боя: прокладывает между собой и вами широкий мост из стеклянных блоков, которые частично исчезают во время сражения, создавая дополнительные трудности для вас.

Перед смертью **ODD EYE** сожалеет, что память вернулась к нему, и он вынужден воевать. Он благодарит за время, проведенное с вами (видимо, не совсем уж он конченый негодяй!).

После битвы вы выйдете к основанию древней башни. Поднявшись по лестнице, встретитесь с **CREED**'ом, который сейчас на вашей стороне и может оживить бойцов, которых вы потеряли и еще потеряете в битвах.

Следующим будет бой в башне на нескольких уровнях. Главарь очередной банды дьяволов **REAPER** поражен известием, что могущественный дьявол **ODD EYE** уничтожен, и полон решимости остановить вас на пути к **ZEON**'у.

После боя, поднявшись внутри башни по двум лестницам, вы вступите в предпоследний бой. Вас ждет встреча с королем **GALAM**'ом. **ZEON**'а поблизости не видно, зато принцесса **ELIS** здесь. **GALAM** сообщает, что **ZEON** зол на вас за то, что его лучшие дьяволы уничтожены, и не собирается возвращать принцессу. Впрочем, обещает **GALAM**, вам и не суждено увидеть **ZEON**'а, так как **GALAM** сам собирается разделаться с вами.

Противники в этом сражении сильны, но и ваша команда к этому времени должна быть не из слабых. В последних боях у вас должны быть все запасы целебных средств.

После победы над **GALAM**'ом **ASTRAL** представляет принцессе **BOWIE**, лидера **SHINING FORCE**. Почти немая сцена с несколькими междометиями: налицо взаимная любовь с первого взгляда...

Но идиллию нарушает начавшееся землетрясение. **LEMON** говорит, что какая-то сила пытается вырваться из-под земли.

В стене открывается огромное отверстие, и появляется король дьяволов - **ZEON** (зрелище не для слабонервных!). **ASTRAL** пытается воздействовать на него своим заклинанием, но тому это, как слону дробина. Вид **ZEON**'а настолько устрашающий, что **ASTRAL** предлагает бежать отсюда. Но бедняжка принцесса после появления **ZEON**'а находится в глубоком обмороке, и вы, как истинные джентльмены, не можете бросить даму в беде. Так что не миновать грандиозной битвы, и только вера в силу священного меча и камней может помочь вам.

Это очень трудное сражение, так как **ZEON** - страшный противник, и сейчас он собрал вокруг себя сильных дьяволов. Линии жизни и магии **ZEON**'а кажутся бесконечными. Здесь вам придется туго, но у вас нет другого выхода, кроме, как победить короля дьяволов.

Если в сражении участвует **SHEELA**, используйте периодически магию **BOOST**, это несколько увеличит защиту ваших бойцов, так как сила атаки у большинства дьяволов выше, чем у вас.

После того, как вы выиграете битву, **ZEON** исчезает в черном провале стены. Появляется король **GALAM**, в которого в самом начале игры вселился дьявол. Король не понимает, что случилось, почему ему так плохо; он ничего не видит. Очнувшейся принцессе жалко бедного короля, и она

неосторожно подходит слишком близко к нему. Тот внезапно хватает ее за руки, издевательски хохочет, и вместо **GALAM**'а снова появляется **ZEON**. **LEMON** в недоумении: как же так, ведь вы уничтожили **ZEON**'а, но тот заявляет, что его нельзя убить мечом, и все ваши попытки разделаться с ним всего лишь ослабляют его. **ZEON** приказывает **BOWIE** и **PETER**'у подойти к нему, иначе он задушит принцессу. Вы вынуждены подчиниться. **ZEON** требует, чтобы **PETER** забрал у вас камень зла. Как ни странно, камень сдвигается с шеи **BOWIE**, **PETER** забирает его и по приказу **ZEON**'а кладет на пол. **ZEON** берет камень, и силы его начинают восстанавливаться. **ASTRAL** в отчаянии взывает к **MITULA** и **VOLCANON**'у с просьбой о помощи. **ZEON** отпускает принцессу, напустив на нее черное облако, отчего та падает без чувств.

LEMON пытается помочь принцессе, но **ZEON** действует на него особым огнем, который сжигает даже вампиров.

BOWIE каким-то чудом удается выхватить камень из рук короля дьяволов, но он тут же становится жертвой мощного заклинания. От тела лежащего на полу **BOWIE** отрывается светящийся шар и гасит огонь, которым охвачен **LEMON**. **ZEON** снова пытается сжечь **LEMON**'а, и опять светящийся шар спасает того.

Без камня силы **ZEON**'а резко убывают. **LEMON** хватает его, и они вместе исчезают в черном провале стены, в другом измерении. Дыра в стене исчезает, и уже ничто не напоминает о только что разыгравшейся здесь драме.

Бойцы **SHINING FORCE** оправляются от перенесенного потрясения, но принцесса **ELIS** все еще без сознания.

В углу появляются мерцающие звездочки, и в башне материализуется богиня **MITULA**. Она рассказывает о том, что бог **VOLCANON** все же помог **SHINING FORCE** победить дьяволов, в частности, это он не дал сгореть в огне **LEMON**'у. **JEWEL OF LIGHT** был изготовлен именно **VOLCANON**'ом, он-то и защитил **LEMON**'а.

MITULA забирает оба камня и просит вас как можно скорее покинуть древнюю башню: чтобы «запечатать» навсегда **ZEON**'а, башня должна быть разрушена.

Пред уходом **ASTRAL** спрашивает у **MITULA`ы**, как им вылечить принцессу. Богиня объясняет, что **ELIS** отравлена, и когда яд выйдет из ее тела, никто не может сказать. Когда действие яда прекратится, вернуть принцессу к жизни может только поцелуй того, кто по-настоящему любит ее.

MITULA исчезает, и вам тоже нужно спешить: начинается землетрясение. Прихватив с собой принцессу, вы покидаете башню.

Прошло два года. Заново отстроен город **GRANSEAL**, точно такой же, каким он был раньше.

Однажды **BOWIE** в своем доме узнает, что принцесса **ELIS**, кажется, вышла из комы. Все жители только об этом и судачат.

Идите в здание школы, где найдете **ASTRAL**'я, **SARAH`у**, **CHESTER`а**, **KAZIN`а** и Джаху. Все вместе вы идете в замок. Там уже собрались многие бойцы **SHINING FORCE**. Здесь же и король, отец принцессы. Решается серьезный вопрос: кто же поцелует **ELIS**? **PETER** считает, что это должен быть только **BOWIE**. Никто не против, и король с **ASTRAL**'ем поручают ему эту ответственную миссию.

Поднимайтесь наверх, где вас ждет министр. Принцесса спит в своей постели. Встаньте с левой стороны кровати и дайте свое согласие поцеловать **ELIS** («yes»).

***HAPPY END**, и, одновременно, конец самой захватывающей и монументальной ролевой игры на приставке «**SEGA**».*

Если вы дождетесь, пока пройдут все титры, и на экране появится надпись «FIN» и изображение драгоценных камней, то, подождав несколько минут, вы увидите сообщение «and more..?» Нажав A, B или C, вы окажетесь в заключительном сражении против всех боссов игры.

• SHINING IN THE DARKNESS •

(СВЕТ ВО ТЬМЕ)

• Sega • Количество игроков 1 • Ролевая игра •
Рейтинг★★★★★★★★★☆☆

Сюжет игры линеен, хотя это и компенсируется великолепными звуками, удачной музыкой, прекрасной графикой и разнообразием персонажей. Вам, к сожалению, большую часть времени придется пройти в мрачных подземельях, но таков замысел игры. Друзей у вас немного (всего двое), зато к вам на время присоединяются довольно необычные личности (DAI, молодой воин; GILA, волк в доспехах и с воинским умением, PRINCESS, которая дерется, непонятно чем (вероятно, короной).

Предыстория

После самой последней войны прошло много веков, и мрачное здание Лабиринта (**LABIRINTH**), все еще высившееся в горах, осталось единственным напоминанием о его сатанинском прошлом и об отчаянных годах этого мира. И вот, по прошествии времени, вокруг Лабиринта снова стала скапливаться тьма, все больше заволакивая дальние области мира. Людям стали видеться привидения и чудовища; рассказывали, что из могил повылезали мертвецы, а кто-то божился, что видел драконье пламя в горах. Эти темные известия начали все чаще тревожить дворец и короля, и он приказал соорудить форт вдали от Лабиринта и всех жителей, живущих в темных областях, переселить туда, под надежную защиту стен и вышек. Когда же игнорировать зло стало невозможно, так как оно заняло уже треть страны, король освятил землю вокруг замка, а в форте все время держались начеку. Таким образом, страна разделилась на три части: Замок, Форт и Лабиринт. Но долго так продолжаться не могло. В конце концов, враги и темные силы Лабиринта рано или поздно преодолели бы препятствия и завладели всей страной. Поэтому король отправил в Лабиринт своего лучшего рыцаря и вассала **MORTRED'a** и принцессу, чтобы заблокировать вход туда, тем самым заперев зло навечно в самом Лабиринте. Но они не вернулись. Прошла неделя после их отправки, две, три, месяц, а их все не было. Тогда министр, главный приближенный короля, приказал объявить конкурс, а **THEOS**, советник, выбрал вас. Вы - сын **MORTRED'a**, **ERMAC** (можно ввести любое имя, которое захотите, из пяти знаков). После своего отца вы лучше всех в стране владеете мечом. Вы тоже озабочены пропажей принцессы и отца и в ответ на царское приглашение идете в замок, где находятся все придворные - король, министр, **THEOS**, лорд **TRISTAN** и **VIRUN**, генералиссимус королевской армии. Вы полны решимости пойти в Лабиринт и спасти принцессу и отца. Король, принимая вашу кандидатуру, дает вам 200 монет и приказывает снарядиться и вернуться в замок, чтобы получить задание. Теперь вы предоставлены самому себе и должны уничтожить повелителя Лабиринта, злобного демона **DARK SOL**. Вам предстоит пройти пять этажей-уровней Лабиринта и четыре пещеры- пещеру силы (**THE CAVE OF STRENGTH**), пещеру мудрости (**THE CAVE OF WISDOM**), пещеру истины (**THE CAVE OF TRUTH**) и пещеру храбрости (**THE CAVE OF COURAGE**), в конце которых вас будет поджидать злобный **DARK SOL**.

Всего имеются три главныхгероев на протяжении всей игры:

Имя	ERMAC	MILO	PYRA
Краткая Характе-ристика	Сын лучшего рыцаря королевства, герой нового времени. Идет в Лабиринт, чтобы отыскать Принцессу и, что главное, отца.	Сын священника, приходник, огромной физической силы и к тому же обладающий священными заклинаниями.	Лучший ученик гильдии верховного колдовства, (как она считает), способная вам помочь, и очень обидчивая.
Какое оружие использует	Главным образом, мечи, а также ножи, сабли, лезвия, клинки и различные магические оружия такого же типа.	Топоры, некоторые мечи, некоторые посохи ножи, дубины	Все посохи, немногие мечи, кнуты, ножи, дубины.
Какие заклинания использует	Не использует никаких.	Revive, Heal, Detox, Blast, Quick, Desoul, Burst, Vision	Slow, Blaze, Bolt, Muddle, Heal, Boost, Freeze, Egress

Магии

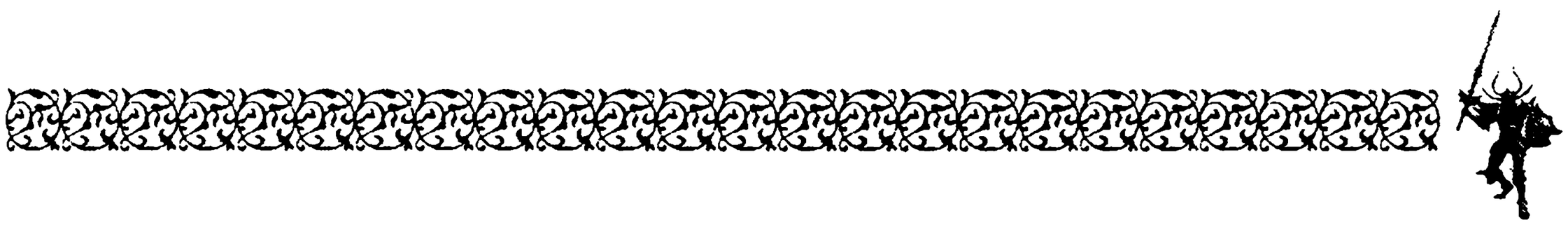
Магии применяются в бою или в походе персонажами MILO и PYRA.

Магии MILO:

1) **REVIVE**. Восстанавливает персонажа из мертвых.
2) **HEAL**. Восстанавливает энергию раненому персонажу
3) **BLAST**. Выстреливает копьями в противника. Действует на всех врагов.
4) **BURST**. Взрываются бомбочки у ног противника.
5) **DETOX**. Освобождает отравленного персонажа от действия яда.
6) **QUICK**. Увеличивает скорость и защиту ваших персонажей.
7) **SCREEN**. Применяется на противников-магов, заставляя их не пользоваться магией.
8) **DESOUL**. Уничтожает полностью некоторых врагов.
9) **VISION**. Применяется на любой имеющийся у вас предмет и объясняет его назначение.

Магии PYRA

1. **SLOW**. Уменьшает некоторые параметры противника.
2. **BLAZE**. Магия огня, действует на всех врагов.
3. **FREEZE**. Магия замораживания, действует на всех врагов.



4. **SLEEP**. Усыпляет некоторых врагов.
5. **HEAL**. Восстанавливает энергию ваших персонажей.
6. **BOLT**. Магия молнии, действует на всех врагов.
7. **BOOST**. Увеличивает защиту ваших персонажей.
8. **MUDDLE**. Дезориентирует некоторых врагов.
9. **VIEW**. Открывается карта части лабиринта.
10. **PIECE**. Открывается карта части лабиринта.
11. **EGRESS**. Магия возврата из Лабиринта в форт.

В процессе игры противник может применять различные магии. Вот полный список основных врагов:

Blackskelet ..... использует магию **FREEZE**
Bullsnout ..... использует магию **HEAL**
Cave Slug
Cavegoblin
Chestbeak ..... появляется из сундуков
Cloohopper
Cocatoris ..... парализует
Crystal Ooze ..... использует магию **FREEZE**, вызывает подмогу себе
Cyblock ..... появляется из люка в потолке
Dakr Hermit
Dakr Wing ..... может отравить
Dark Jelley
Dark Wisard ..... использует магию **BLAST**, **SCREEN**
Darkbat
Death Rattle
Deathguide ..... может усыплять
Demonica ..... использует магию **DESOUL**
Dreampuff ..... атакуют группами
Fungoid ..... призывает на помощь себе подобных
Ghost ..... появляется из сундуков, применяет магию **DESOUL**
Grimfowl ..... парализует
Grimwall ..... сидит в стене и сразу не виден
Griphon
Hellknight
Hydrax ..... парализует
Jackobuth ..... использует магию **HEAL**
Kaiserkrab
Killer Gnome ..... применяет магию **SLOW**
Killerbee ..... может отравить
Killwave ..... применяет магию **FREEZE**
Lancerot
Living Armor
Living Dead ..... отравляет
Mad Gnome
Man-are
Mazerunner

Meat Zombie ..... отравляет, парализует
Minotaur ..... использует магию QUICK
Naightwraith
Neandertal
Necromancer ..... призывает на помощь Living Zombie, магия HEAL
Nichtstalker ..... использует магию BLAZE
Ostrik ..... атакуют группами сразу на одного
Pitworm
Pynkihead ..... применяет магию HEAL
Scavenger ..... применяет магию BLAZE
Scizzar ..... появляется из-за поворота
Sea Stallion ..... применяет магию BLAZE
Skeletar
Slimy Ooze
Smoke
Sorceror ..... применяет магию BOLT
Soukthief ..... спускается сверху на веревке
Stinger ..... может отравить
Toadstoo ..... усыпляет
Tombwalker ..... применяет почти все виды магии
Tortolyte
Triklops ..... забирает магическую энергию
Troll
Vampyre ..... может отравить
Vile Ooze ..... применяет магию FREEZE
War Lizard ..... усыпляет, парализует
Widowfang
Wild Orc

Экипировка

Предмет	кому экипируется	стоимость	влияние	спецсвойства
Bronze Kniff	всем	100	атака+5	-
Wooden Club	Ermak, Milo	120	атака+6	-
Short Sword	всем	200	атака+10	-
Bronze Saber	Ermak, Pyra	300	атака+15	-
Short Axe	Milo	330	атака+15	-
Sword	Ermak, Milo	750	атака+20	-
Woodstaff	Milo, Pyra	760	атака+20	-
Long Sword	Ermak	2530	атака+30	-
Endurostaff	Pyra	1000	атака+15	при ударах энергия отнимается также и у вас
Firestaff	Pyra	2000	атака+15	может использоваться как магия Blaze
Icestaff	Pyra	3500	атака+25	может использоваться как магия Freeze
Morning Star	Ermac, Milo	350	атака+18	-
Steel Saber	Pyra, Ermac	1250	атака+25	-
Firesword	Ermac	12500	атака+60	может использоваться как магия Blaze

Stormsword	Ermac	25000	атака+110	может использоваться как магия Bolt
Battle Axe	Milo	1380	атака+23	-
Dark Scimitar	Ermac	28000	атака+120	оружие проклято, ударяет только через два хода
Great Flail	Milo	7500	атака+28	-
Thornwhip	Pyra	5500	атака+25	ударяет по всей группе врагов
Steelwhip	Pyra	13500	атака+35	ударяет по всей группе врагов
Long Spear	всем	9500	+35	-
Cotton Robe	всем	80	защита+4	-
Elven Hood	Milo	12000	защита+22	-
Woven Robe	Pyra, Milo	200	защита+9	-
Straw Robe	Pyra, Milo	250	защита+10	-
Fur Robe	Ermac, Milo	450	защита+16	-
Leather Armor	Ermac, Milo	700	защита+20	-
Hemp Robe	Pyra, Milo	700	защита+20	-
Chain Mail	Ermac, Milo	1200	защита+29	-
Clothhood	Pyra, Milo	120	защита+4	-
Bronze Armor	Ermac, Milo	3200	защита+40	-
Beastplate	Ermac, Milo	1850	защита+35	-
Wernrobe	всем	40	защита+2	-
Sun Armor	Ermac	5000	защита+52	-
Magic Robe	Pyra	16000	защита+32	-
Royal Tiara	Pyra, Milo	1000	защита+16	-
Wood Shield	всем	3500	защита+22	-
Gauntlet	Ermak	120	защита+6	-
Leather Shield	Ermak	300	защита+13	-
Bronze Shield	Milo, Ermak	700	защита+20	-
Main Gauche	Milo, Ermak	700	защита+20	-
Madu	Milo, Ermak	2500	защита+22 атака+15	-
Leather Robe	Milo, Pyra	1800	защита+22	-
Iron Armor	Ermak	5600	защита+48	-
Steel Armor	Ermak	10000	защита+58	-
Magic Male	Ermak	30000	защита+50	-
Steel Helm	Milo, Ermak	5900	защита+30	-
Magic Shield	всем	16500	защита+35	-
Iron Shield	Milo, Ermak	8200	защита+26	-
Steel Shield	Milo, Ermak	9600	защита+42	-
Broad Sword	Ermak	9000	атака+50	-
Iron Lance	Ermak	12000	атака+75	-
Steel Lance	Ermak	20000	атака+100	-
Flail	Milo	800	атака+12	-
Bullwhip	Pyra	2000	атака+15	-
Shortspear	Milo, Ermak	2800	атака+25	-
Doubl Axe	Milo	3200	атака+30	-
Bronze Lance	Ermak	5000	атака+35	-
Battle Hammer	Milo	8800	атака+38	-

Здания:

1. CHURCH - церковь. Здесь, у священника, вы можете:

а) за пять монет избавиться от проклятия;

б) за определенную сумму (от 50 до 1000 монет, зависит от уровня героя) восстановить погибших персонажей.

г) узнать, сколько очков опыта осталось вашим персонажам до следующего повышения уровня.

Кстати, нелишне заметить, что, если все персонажи у вас погибли, лучше сбросить игру и начать с ранее записанной ситуации, иначе ваша запись на следующее включение автоматически сбросится, что довольно неприятно. Все же для профилактики делайте копии главных и самых важных записей.

2) TROADER - кузница. Открывается где-то в середине игры, сначала она закрыта. Здесь у кузнеца можно:

а) купить или продать любое самое дорогое оружие, которого не бывает в обычных лавках;

б) отремонтировать сломавшееся в бою оружие или вещь (разумеется, за плату) ;

в) сделать оружие на заказ. Делать его нужно из **MITHRIL'a** или **DARK BLOCK'a**. И то, и другое можно найти в Лабиринте. Из **MITHRIL'a** получается светлое оружие, мощность которого превышает любое обычное оружие. Изделия из черного металла еще мощнее или умеют колдовать, но они проклинают своего владельца, нанося ему вред (иногда небольшой, иногда значительный). Самое безопасное - делать из черного металла щит для **PYRA - DARK SHIELD**.

Вот описание заказной экипировки:

Название	Атака	Защита	Стоимость	Способности
Darkhelm	-	+75	11800	понижает Speed на 30 пунктов
Darkshield	-	+85	2700	понижает Attack на 100 пунктов
Darkrobe	-	+50	10000	отнимает энергию после каждого боя (прим.10 пунктов)
Darksword	+125	-	48000	парализует на время
Mifril Hood	-	+45	11500	-
Doom Staff	+105	-	15000	проклят, используется магия Blaze; отнимает и вашу энергию
Mifril Sword	+118	-	45000	-
Mifril Shield	-	+45	22300	-
Mifril Rod	+100	-	45000	-
Mifril Axe	+160	-	38000	-

3) WEAPONS - оружейная лавка местного викинга, где можно:

а) купить оружие;

б) продать оружие;

в) купить специальное оружие «из-под полы»; тут он вытащит припрятанное оружие из под прилавка - лучший товар.

4) ARMORER - магазин брони. Все аналогично магазину «Weapons», только продается броня, шлемы и щиты. Также продается специальное оружие - помощнее, чем у викинга, и похуже, чем у

кузнеца. Кстати, в любом магазине при покупке у вас предметов они будут недодавать вам 25%. Налоги...

5) ALCHEIMIST - лавка симпатичной девушки, где продаются лекарственные растения, крылья, зеркала и т.д.

	Стоимость	**Действия**
Herb	12 (golds)	прибавляет от 20 до 35 HP
Depoison	15	избавляет от яда
Angelfeather	24	возврат из Лабиринта в форт
Wisdom Seed	8	карта Лабиринта
Magic Mirror	?	отражает магию врагов на них самих же
Merical Herb	?	используется против яда и паралича
Healer Fruit	100	прибавляет более 100 HP
Smailing Salts	30	спасает от паралича
Herb-Water	2200	можно использовать несколько раз (прибавляет полностью энергию персонажа)
Holy Woter	8600	можно использовать несколько раз (разрушает проклятье вашего врага)
Map 1	500	открывает части Лабиринта Wisdom, где есть невидимые дыры в полу
Map 2	500	открывает части Лабиринта Wisdom, где есть невидимые дыры в полу
Orboftruth	1500	нужен для вскрытия некоторых стен
Misticrope	400	веревка поднимет вас на верхний этаж, если в потолке есть дыра
Rune key	500	открывает бронзовую дверь
Cell Key	1000	открывает все решетки
Dware's Key	300	открывает некоторые двери Лабиринта

6) TAVERN - заведение, где можно поговорить с народом, что зачастую важно, а то и просто необходимо, а также отдохнуть (провести ночь), что стоит всего 30 золотых, но восстанавливает полностью магическую и физическую энергии.

Существуют в этом мире еще и такие вещи, которые нельзя купить, но зато можно продать. Они лежат в Лабиринте в сундуках или в карманах монстров, которые нужно подчистить, предварительно уничтожив самих монстров. Вот некоторые из этих вещей:

Heal Ring - кольцо лечения, при использовании совершенно бесплатно энергия восстанавливается до максимума;

Cell Key - открывает все решетки в Лабиринте;

Rune Key - открывает дверь в пещеру мудрости (**THE CAVE OF WISDOM**) ;

Dwarw's Key - открывает дверь в пещеру силы (**THE CAVE OF STRENGTH**) ;

Magic Ring - добавляет вам магическую энергию;

Barrier Ring - очень сильно повышает защиту у своего владельца;

Barraggona Box - коробочка с «приколами». «Приколов» в коробочке очень много и самых разных - более 20 видов. Вот примеры (коробочка применяется в бою):

а) **Русская рулетка** - выбирается любой персонаж случайным образом (неважно, свой или чужой) и немедленно умерщвляется;

б) **Медпункт на колесах** - у всех ваших героев восстанавливается вся энергия;

в) **Джакс Бриггс** - сверху опускается нога и давит врагов;

г) **У страха глаза велики** - сверху спускается шар, и противники разлетаются в разные стороны;

д) **Умри, собака** - все враги исчезают и больше не появляются.

И это только часть всех «приколов», заложенных в этой, кстати, многоразовой коробочке. Правда, если часто ее использовать, она взорвется.

Управление

1) Управление в перерыве между сражениями:

а) кнопка **A** (**C**) - вызывать меню статуса; выбрать команду, функцию, предложение;

б) кнопка **B** - отмена какой-либо команды, функции, предложения, просто ответ «**нет**», выход из помещения;

в) кнопки «**Start**», «**X**», «**Y**», «**Z**», «**Mode**» не функционируют.

При нажатии кнопки **A** (**C**), появится информация:

SPELL - указывается, у кого какая магия имеется.

SEARCH - исследовать место, где вы находитесь (в Лабиринте).

ENTER - войти куда-либо (в Форте).

GIVE - передать предмет от одного персонажа к другому.

USE - использовать.

EQUIP - экипировать вашего персонажа.

DROP - избавиться от лишнего предмета (всего их у каждого персонажа может быть не больше восьми).

STATUS - можно посмотреть статус каждого персонажа.

2) Управление во время боя

Появляется информация:

SPELL - применить магию.

ATTACK - ударить противника.

RUN - убежать от противника (удается не всегда).

ITEM - использовать какой-либо предмет.

В Лабиринте (кроме врагов, конечно) попадутся:

а) **сундуки** - обычно в них лежат деньги или вещи, но бывает, что там живут монстры, а иногда сундуки оказываются вообще живыми и очень зубастыми;

б) **диски** - находятся на перекрестках и разворачивают вас в определенном направлении;

в) **двери** - бывают открытыми, то есть туда можно свободно заходить, а бывают и закрытыми, и открыть их можно лишь с другой стороны либо ключом;

г) **ямы** - бывают в полу или в потолке; из тех, которые в потолке, любят вылезать **Soulsthief'ы**, а в те, что в полу, можно провалиться, особенно если они невидимые (что иногда бывает) ;

д) **лестницы** - переходы между этажами.

Прохождение

Игра «SHINING IN THE DARKNESS», в основном, сводится к прохождению множества лабиринтов.

План миссий

Миссия 1. Уничтожить **KAISERKRAB'а**, охраняющего 1-й портал.
Миссия 2. Открыть портал в пещере силы (**THE CAVE OF STRENGTH**).
Миссия 3. Открыть портал в пещере храбрости (**THE CAVE OF COURAGE**) и уничтожить **TORTOLYTE**
Миссия 4. Открыть портал в пещере истины (**THE CAVE OF TRUTH**) и уничтожить **BYBLOCK'а**.
Миссия 5. Открыть портал в пещере мудрости (**THE CAVE OF WISDOM**).
Миссия 6. Спасти принцессу и уничтожить **DARK KNIGHT'а**, который на самом деле - ваш отец, **MORTRED**.
Миссия 7. Найти и уничтожить **DARK SOL'а**.

После выполнения каждой миссии заходите в таверну, церковь, замок, говорите с народом, - вы должны получить информацию о следующей миссии или получить какие-то необходимые предметы.

Миссия 1

Игра начинается в Замке. Вы получаете задание и 200 золотых, на которые вы сможете экипироваться в Форте. Купив нужные предметы, не забудьте экипировать их, так как автоматически это не делается.

Закончив приготовления, снова идите в Замок. Там вы впервые увидите **DARK SOL'а**, который ворвется во дворец и скажет, что он подчинил себе волю **MORTRED'а**, а с принцессой, мол, ничего не случится, так как он ее надежно спрятал. После этого **DARK SOL** исчезает, а король говорит, что в Лабиринте пропадают люди, а выжившие рассказывают об ужасном крабе, живущим там. Вы отправляетесь разобраться с чудовищем.

Найти в Лабиринте **KAISERKRAB'а** очень легко: он вылезает из-за поворота тоннеля прямо у выхода. Краба реально уничтожить, имея примерно восьмой уровень и саблю или **MORNING STAR**.

Иногда вам будут встречаться фонтаны, расположенные сбоку, и лужи на полу. Пока это пусть послужит вам ориентиром, но потом, на следующем уровне, эти атрибуты лабиринта будут иметь свое значение.

Возвращайтесь в замок, где вас похвалят, дадут 200 монет и скажут, что в Лабиринте существуют пещеры испытаний - на мудрость, храбрость, силу и праведность. Вход в **THE CAVE OF STRENGTH** закрыт огромной дверью, которую открывает **DWARW'S KEY**. Министр даст вам этот ключ и прикажет открыть портал в этой пещере. Вы отправляетесь туда.

Миссия 2

Идите в церковь; запишитесь. Когда будете выходить, священник остановит вас и скажет, что в таверне находится его сын **MILO**, который может вам помочь. Идите в таверну, и там увидите **PYRA**, которая всеми способами будет пытаться вызнать у хозяина, где вы находитесь.

Увидев вас, она присоединится к вашим силам. Зайдите снова в церковь. Там будет находиться **MILO**. Он также присоединится к вам. Идите в замок, получите **ROYAL TRIARA** и спускайтесь в лабиринт. Найдите по картам дверь (**DWARW'S DOOR**) и отоприте ее, используя **DWARW'S KEY**. Она

откроет вам проход к лестнице, по которой вы спуститесь в **THE CAVE OF STRENGTH**. В лужах на полу уже появляются лягушки духов воды, довольно сильные (для вашего уровня) враги. Найдя портал, входите в него, вам покажут, как взорвалась стена, загораживающая проход, в глубине Лабиринта, и перенесут туда. Возвращайтесь в Замок, поговорите с **MELVIL'ом**, новым советником, запишитесь и снова идите в Лабиринт, в **THE CAVE OF COURAGE**.

Миссия 3

Ранее вам рассказали об ужасном демоне **TORTOLYTE**, терроризирующем местное население и наводящем ужас даже на обитателей Лабиринта. Вам поручено его убить, тем более, что в чреве у него внутри находится **ORB OF TRUTH** - шар истины, очень важный артефакт. Для того, чтобы проникнуть вглубь пещеры, используйте **DWARW'S KEY**. Чтобы попасть к **TORTOLYTE**, вам придется спуститься в подвал и снова подняться; убив его, вы получите **ORB OF TRUTH** и идите в портал, а затем обратно в Замок и опять говорите со всеми. У вас спросят, не видели ли вы **MELVYL'a**, который куда-то пропал, и пошлют в **THE CAVE OF TRUTH**.

Миссия 4

Вам предстоит пройти самую коварную пещеру из всех - **CAVE OF TRUTH**. На вас будут падать стены, из луж на полу вылезают морские коньки, а на перекрестках будут находиться круги, разворачивающие вас на 270 градусов. Вам нужно попасть к Мнимой стене (обозначена на карте). Подойдите к ней (стена светится) и примените **THE ORB OF TRUTH** (Use). Из стены вылезет **GRIMWALL**. Убейте его, и стена исчезнет, а откроется проход дальше. Подойдите в пещере истины к выходу. Это мнимый выход, не настоящий. Примените **ORB OF TRUTH**, и он исчезнет, открыв вам проход дальше. Вам обязательно нужно иметь **FALSE IDOL'a**, чтобы вставить его в стену. Тогда решетка с боссом откроется, и вы сразитесь с ним. Затем идите в портал, на этот раз уже настоящий.

Миссия 5-6

Вам нужно пройти **THE CAVE OF WISDOM**. Главная особенность этого лабиринта в том, что тут множество невидимых ям. На карте они обозначены. Ничего сложного в Лабиринте нет, только нужно учесть, что здесь лежит **DARK BLOCK** - нужно взять его и изготовить из него оружие. Пройдя пещеру, идите в Замок. Там будет волшебник **KSERN**, который подозревает **MELVYL'a** в связи с лабиринтом. Идите в таверну, где будет сидеть **MELVYL**, который, как окажется, и есть **DARK SOL**! Он предложит вам сотрудничать с ним, и вы автоматически откажетесь.

DARK SOL исчезнет, а вы снова идите в Замок. Там появится **DARK SOL** и будет угрожать королю. Волшебник **KSERN** попытается его остановить, но **DARK SOL** применит магию **DEMONBRITN**, и **KSERN** едва успеет унести ноги. **DARK SOL** скажет, что вы найдете его в Лабиринте, и исчезнет. Вам дадут **MAGIC RING**, и вы отправитесь в путь. Идите туда, где вас ждал первый **KAISERKRAB** (портал не открывался), и зайдите в него. Портал исчезнет, а за ним окажется пентаграмма-телепортатор, которая перенесет вас на второй уровень Лабиринта. На третьем этаже вы увидите **MISTIC ROPE**, веревку, позволяющую вам забираться в дыры в потолке (Use) ; здесь посреди уровня вас будет ждать босс - внешне он копия **TORTOLYTE**, но сам намного мощнее - бьет магией. Клетка с принцессой находится на четвертом этаже. Пройдя от клетки налево, вы встретитесь с **DARK KNIGHT'ом** - своим отцом, **MORTRED'ом**; вам нужно будет его уничтожить. Он очнется от колдовства и умрет, а вы берите **CELL KEY** и принцессу и уходите из Лабиринта.

Миссия 7

KSERN даст вам **MEDALLION**, который можно класть в золотые фонтаны (желтого цвета), а затем из форта телепортироваться прямо туда. Пользуйтесь этим, и так постепенно подходите к пятому этажу Лабиринта. Этот этаж последний, магический. Здесь уйма врагов и все огромной силы и мощности. В конце Лабиринта (он не очень большой) вас ждет встреча с сами **DARK SOL'ом**; убейте его (поверьте, это несложно) и встретитесь с самой смертью - **REAL DARK SOL**, великим монстром, живущим в теле **MELVYL'a**. Это чудовище можно уничтожить, лишь имея примерно пятидесятый уровень и желательно побольше оружия света. И тогда вы освободите вашу землю от великого зла!

P.S. *Легенды говорят, что, если собрать все оружия света и спустить их в сияющий фонтан (level 5), то* ***ERMAC*** *превратится в супервоина.*

Схема №1

Labyrint. Уровень 1.

1 - Herb
2 - Herb
3 - Bronze Knife
4 - Herb
5 - 50 Gold
6 - 100 Gold
7 - Smailing Salts
8 - Morning Star
9 - Depoison
10 - 100 Gold
11 - Herb
★ - Portal
▬ - Дверь
✪ - Teleporter

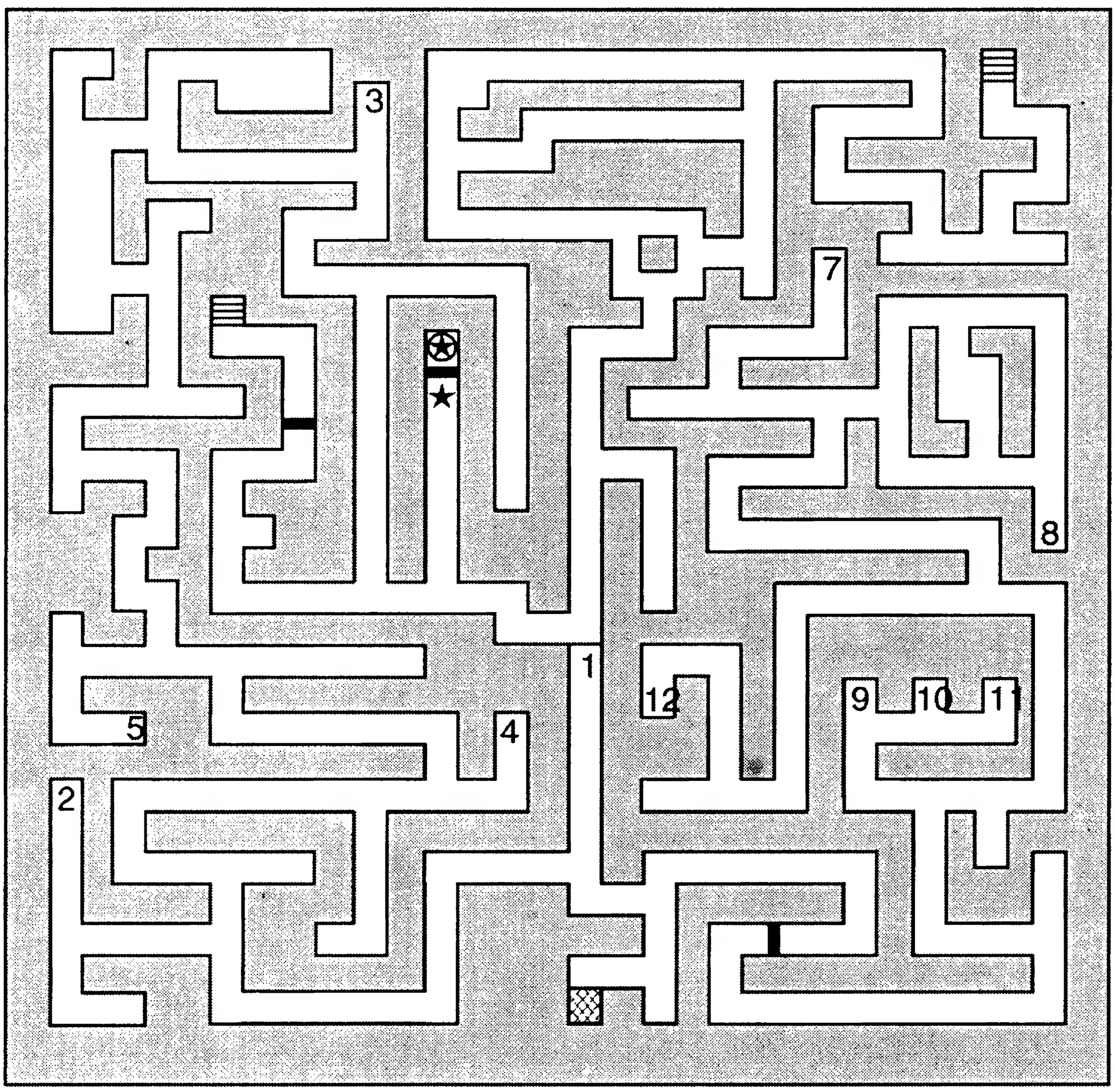


Схема №2

Labyrinth (лабиринт). Уровень 2.

1 - 500 Gold

2 - Barrier Ring

3 - Depoison

4 - Great Axe

5 - Smailing Salts

6 - Myphril Ore

- Start

- Gold Phoentan

- Дверь

- Дыра

★ - Poral

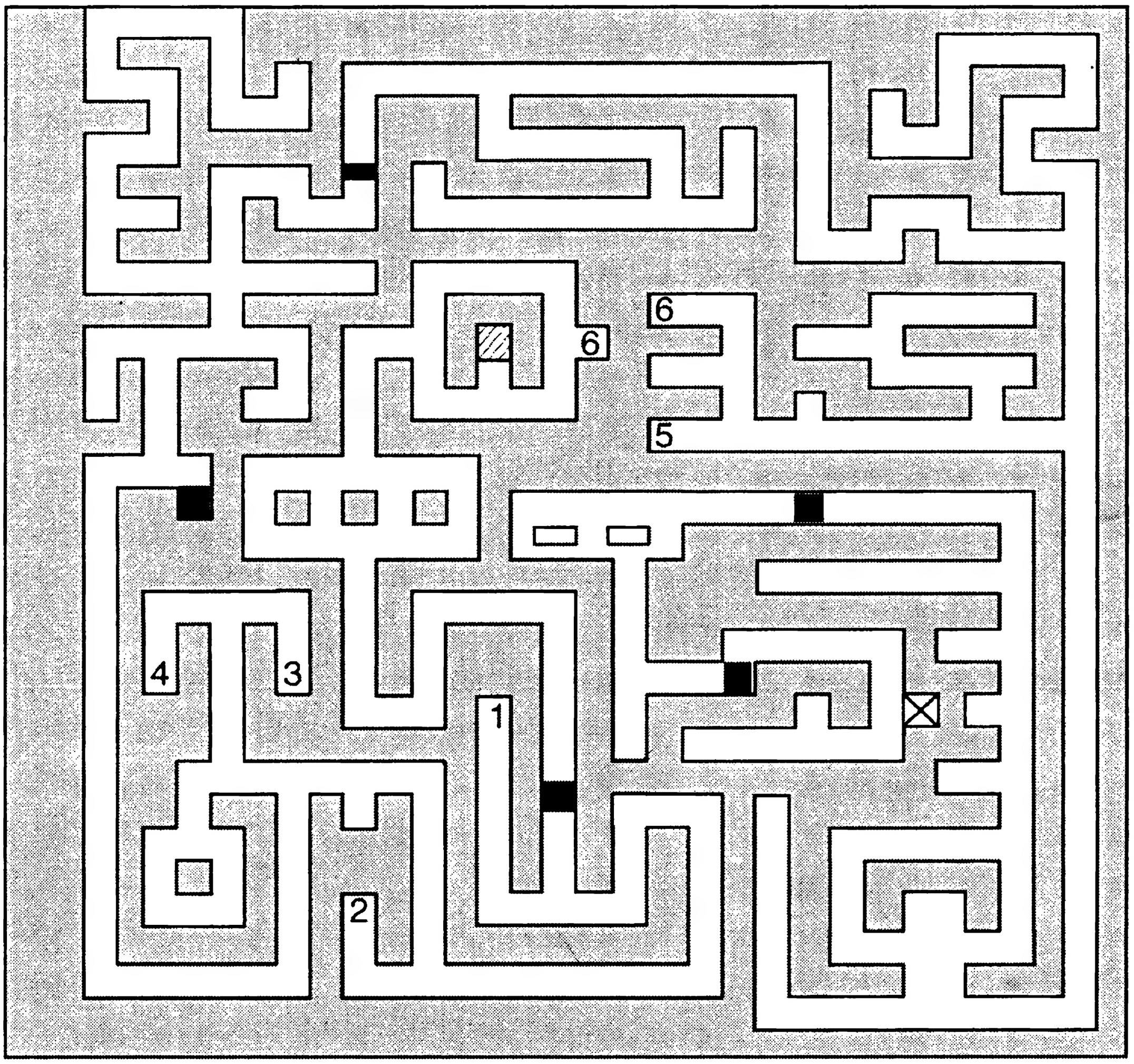


Схема №3

Labyrinth (лабиринт). Уровень 3.

1 - Mystic rope

2 - Herb water

3 - Icestaff

4 - Poolich door

5 - Light shied

★ -Portal

▨ - Start

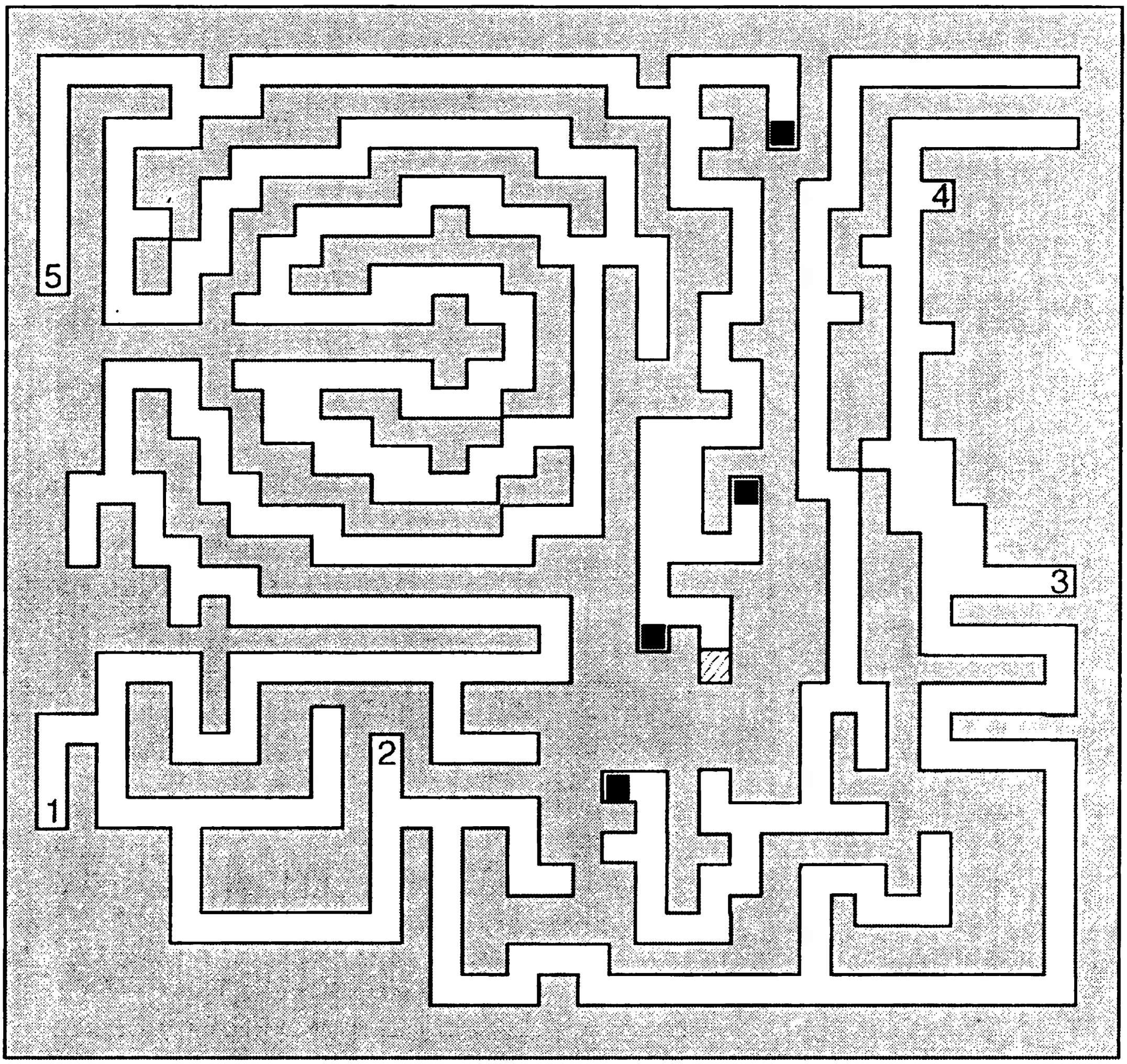


Схема №4

Labyrinth. Уровень 4.

1 - Healer Fruit
2 - Herb Water
3 - Steelwhip
4 - Frost Armor
5 - Handeater
6 - Handeater
7 - Heal Ring
8 - Light Blade
9 - Cell Key
A - Princess
▲ - Enter/Exit on Balcony
★ - End of floor
▩ - Start

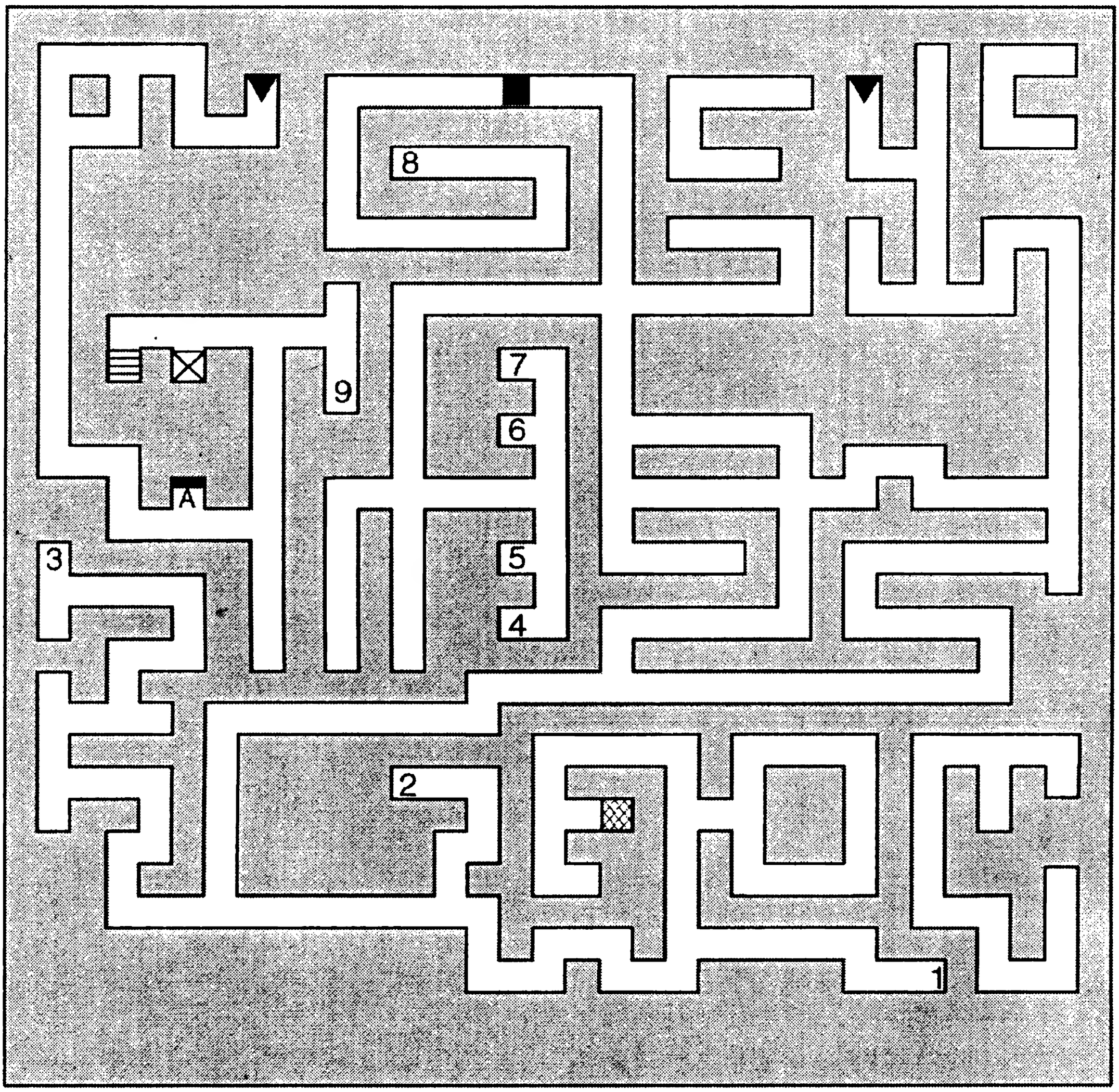


Схема №5

The Cave of Wisdom (Пещера Мудрости).

1 - Smailing Salts

2 - Flail

3 - Steel Saber

4 - Map 1

5 - Battle Axe

6 - Map 2

7 - Ghost

8 - Dark Block

9 - Herb Water

- Teleporter

- Start

D - Dai (Join to you)

- Лестница на 2 этаж

- Дверь

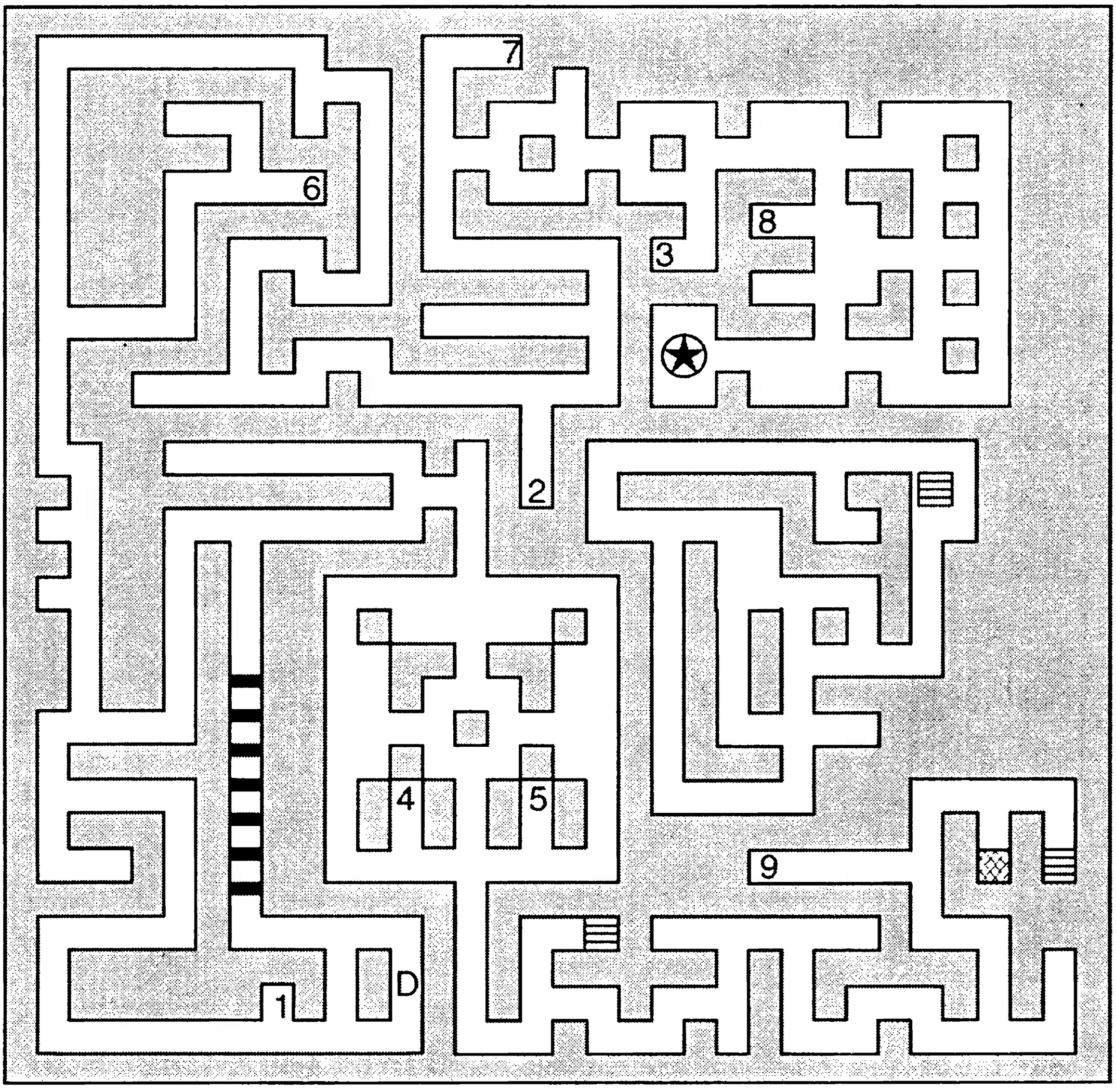


Схема №6

The Cave of Strength (Пещера Силы).

- Вход
1 - Chestbeak
2 - Cheastbeak
3 - Wisdom Seed
4 - Depoison
5 - Wisdom Seed
6 - Herb
7 - Chestbeak
8 - 100 Gold
9 - Smailing Salts
10 - Wowen Robe
11 - Magic Ring
12 - Short Sword
13 - Wisdom Seed
★ - Портал
- Лестница на 2 этаж

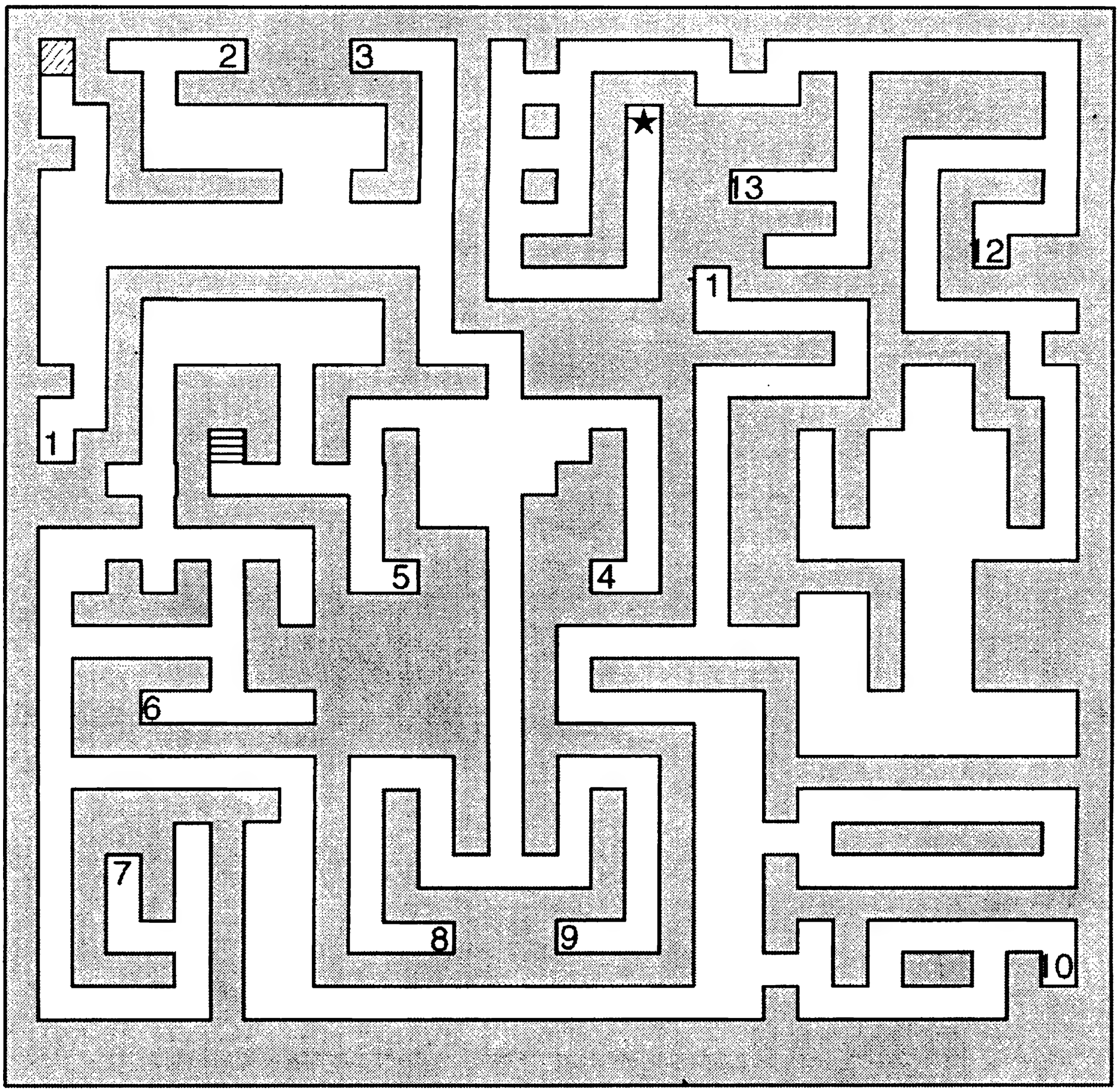


Схема №7

The Cave of Courge (Пещера Храбрости) .

1 - 50 Gold

2 - 100 Gold

3 - Morning Star

4 - Chesterbeak

5 - Woven Robe

6 - Angel Feather

7 - Smailing Salts

8 - Healer Fruit

9 - Woven Hood

10 - Wisdom Seed

11 - Portal (★)

12 - Start ( )

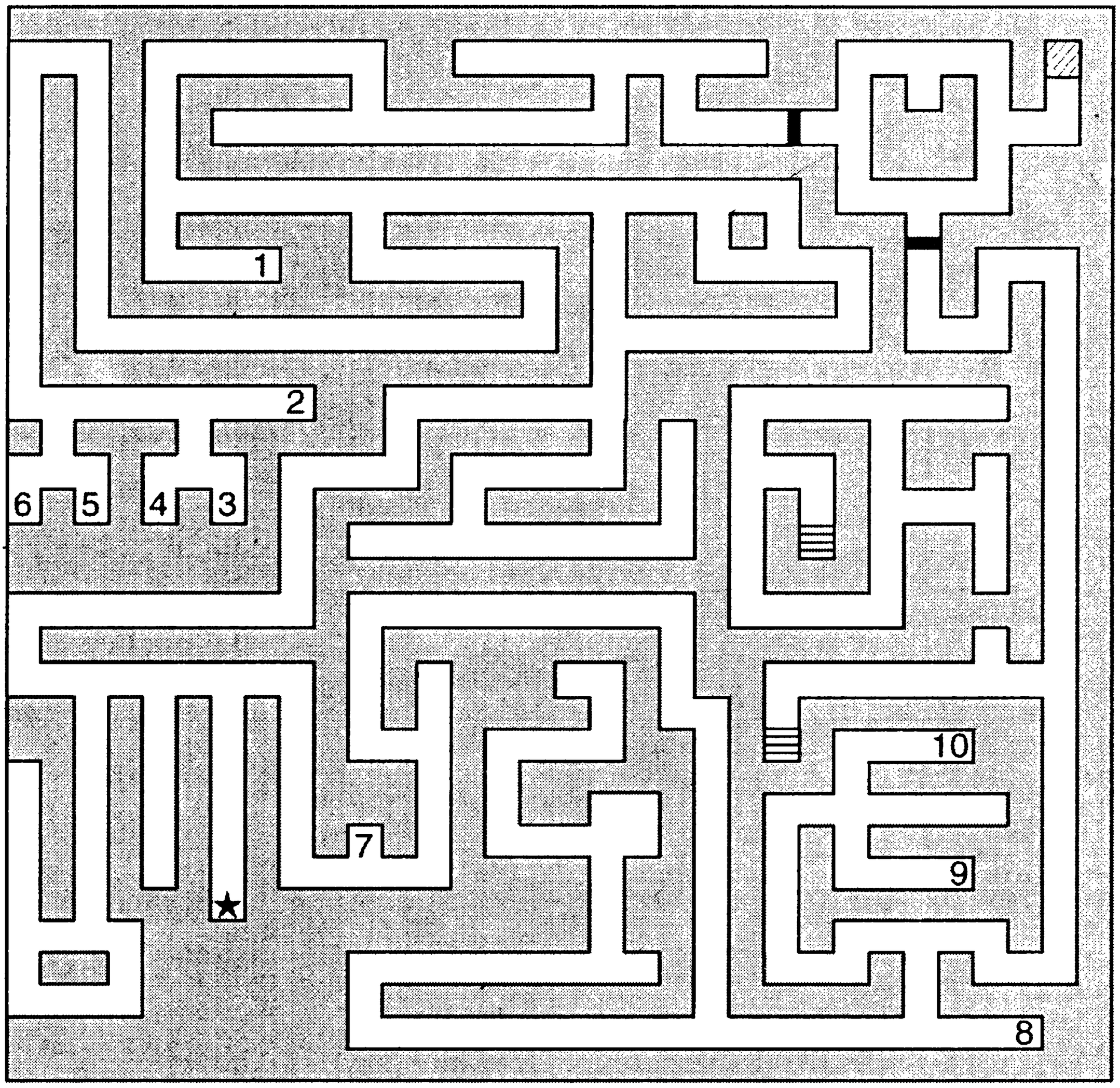


Схема №8

The Cave of Truth (Пещера истины).

1 - Woodstaf

2 - Ghost

3 - Faise Idol

4 - Smailing Salts

5 - Ghost

6 - Angel Feather

7 - Battle Axe

8 - Rune Key

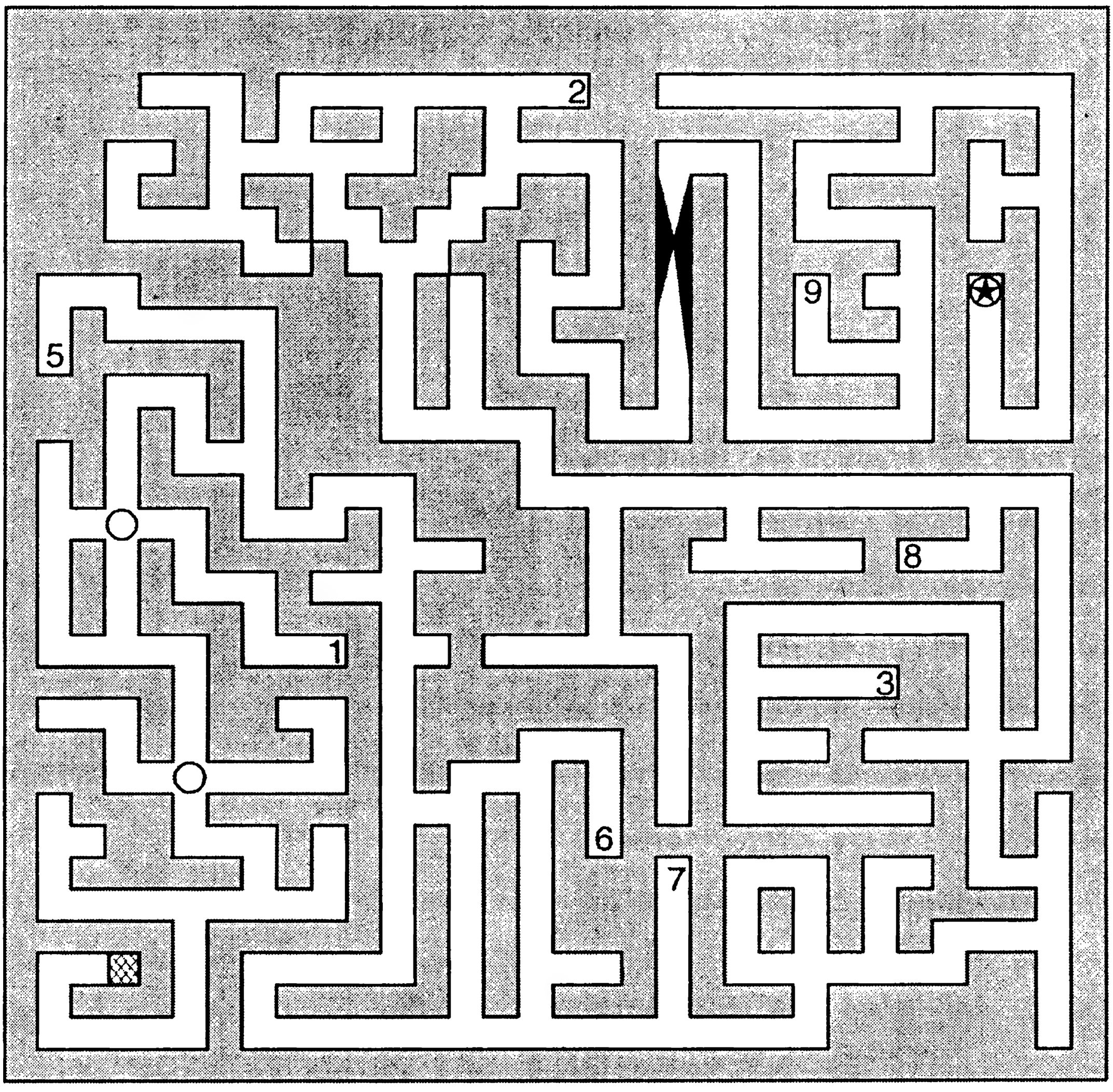
9 - Rune Key

- Portal

- Start

- Real Portal

- Circle of Move



• SOLEIL •

(СОЛЕИЛ)

• Sega • Количество игроков 1 • Приключения с элементами ролевой игры •
Рейтинг★★★★★★★★★☆☆

Великолепная игра в стиле «фэнтэзи» с прекрасным сюжетом, хорошей графикой, удобным управлением.

Предыстория

Много лет на Земле властвовали монстры. Никто не знал, когда и откуда они появились. Земля была во тьме, но однажды раздался голос с небес: «Да будет свет!», и темные времена закончились. Большинство монстров погибло, но часть осталась и, скрывшись под землей, ждала своего часа, чтобы отомстить людям. Эта история начинается в тот момент, когда монстры снова появляются на поверхности и их столкновение с людьми неизбежно. Но готовы ли люди к этому, смогут ли они объединить свои усилия для борьбы с темными силами?

В игре предусмотрена очень удобная система записи (сохранения). Начав игру, вы можете выбрать один из четырех файлов для записи. Если файл свободен, установите фигурку рядом с номером файла и нажмите **A**. Затем вы должны обязательно как-то назвать своего героя, а уж потом начинается непосредственно сама игра. Также можно стереть (delete) ненужную запись или переместить (move) ее на другое место. Если вы хотите стереть запись, выберите «delete», нажмите **A** или **C** (вверху появляется «undo»), снова **A** или **C** рядом с записью и еще раз **A** или **C** рядом с «delete». Чтобы переместить (скопировать) запись, выберите «move», нажмите **A** или **C** (появится слово «which» - «которая?»). Ещё раз **A** или **C** рядом с нужной записью (появится слово «where» («куда?»), **A** или **C** рядом с тем файлом, куда вы хотите переместить запись (появятся стрелки) и еще раз **A** или **C** рядом с «move».

Чтобы продолжить ранее записанную игру, нажмите **A** или **C** рядом с нужной записью.

Управление

A - **1.** Поговорить с кем-либо, прочесть что-либо;
2. Удар мечом;
3. Задержав и отпустив A - метнуть меч;
4. Поднять, опустить или бросить какой-либо предмет;
B - прыжок
C - использование некоторых способностей отдельных животных.

Нажав «**Start**» во время игры, в левой части экрана вы можете записать игру («save») - кнопка **A** или **C**. Сохраниться можно в любой момент вне сражения.

Квадраты заполнены изображениями животных, которых вы будете находить во время своего путешествия. Чтобы использовать какое-либо животное, наведите квадратик на изображение, нажмите **A** и поставьте его рядом с буквой **A** или **B**. Так же выбирается второе животное. В некоторых случаях действует только определенная комбинация, о чём будет сказано в описании. Так же можно поменять одно животное на другое. Два зелёных квадрата «take off» служат для того, чтобы, соответственно, убрать животное A (**animal A**) или животное B (**animal B**) с правой части экрана в левую. Внизу можно прочесть о способностях каждого из животных. Кошка **Kitty** остается все время в левой части.

Прохождение

Итак, у вашего персонажа есть имя, и вы готовы к трудному и увлекательному путешествию.

Игра начинается в городе **SOLEIL**. По случаю вашего дня рождения у вас собрались гости. Вам исполняется 14 лет, и по закону этой земли ваша мать дарит вам старинный меч вашего отца, погибшего в сражении, так как мальчики с 14-ти лет должны обучаться боевому мастерству.

Поговорите со всеми гостями за столом и с матерью и немного подождите. Снаружи донесутся какие-то звуки. Это фейерверк по случаю отъезда из города героя **AMON**'а. Ваши друзья предлагают пойти к замку короля, чтобы успеть увидеть **AMON**'а прежде, чем тот отправится на подвиги.

Выйдя из дома, идите налево до площади с фонтаном и поговорите с человеком, сидящим на скамейке. Он расскажет (ответьте ему «no»), что для того, чтобы получить титул героя, необходимо в школе совершенствования боевого мастерства добыть три медали - бронзовую, серебряную и золотую. Тогда король даст священный меч **HOLY SWORD** - отличительный знак героя.

Теперь идите к замку, возле которого уже стоят ваши друзья: **PYCO**, **BULL** и **ALICE**, с которыми вам нужно поговорить.

Зайдя в замок, вы увидите, как король вручает **AMON'у** меч и благословляет его на долгое путешествие. После того, как **AMON** покинет замок, подойдите к королю и поговорите с ним. Он даст вам разрешение на вход в школу **RAFFLESIA TRAINING GROUND**.

Выходите из города и идите по карте вверх к месту под названием **RAFFLESIA SCHOOL**. Нажав **A**, вы войдете туда.

Поговорите со стражем у входа, и он пропустит вас, так как на это есть разрешение короля. Когда у вас наберется 20 монет, зайдите в здание, расположенное у входа в школу. Там мастер научит вас метанию меча.

На указателе справа от инструктора вы прочтете:

Beginner's Course

Very easy

Это курс боевого мастерства для начинающих, что вам и нужно. С помощью меча проверяйте все сундуки и участки земли, покрытые травой, - там можно найти золотые монеты и яблоки, восстанавливающие жизненную энергию.

Подойдите к участку с двумя красными кнопками и белыми шипами справа, ударьте мечом по правой кнопке и соберите появившиеся золотые монеты. Пройдите налево и, чтобы пройти к широкой лестнице, разбейте мечом выпуклости на площадках. Поднявшись по лестнице, идите вправо и дойдите до движущегося участка на земле перед четырьмя сундуками. Возьмите монеты и вернитесь через другой движущийся участок, так как пока вы еще не умеете прыгать. Далее пройдите до второй широкой лестницы и, поднявшись, ударьте мечом по красной кнопке. Слева откроется проход. Чуть выше вы увидите еще одну красную кнопку, удар по которой позволит вам пройти к участку с движущимися механизмами с шипами. Пройдя мимо них, мечом расчистите

маленькую площадку и выходите к воде. По воде двигайтесь влево, и вы выйдете к сундуку с бронзовой медалью **BRONZE MEDAL**. Ударьте мечом по четырем синим кнопкам. Больше вам пока делать в школе нечего, так что выходите по верхней дороге.

Сейчас ваш путь лежит в место под названием **DAHLIA VALLEY**, где вы столкнетесь с первыми монстрами. Поднимайтесь наверх. Зеленые кочки рубите мечом, но имейте в виду, что очень быстро они снова появляются. Примерно на середине пути наверх найдите две двери рядом, заколоченные досками. Метните меч, и появившийся водный поток принесет вас к дому, в котором вы должны победить волка. Брошенный меч должен поразить его, минуя защитные огни.

После победы над волком появляется старая леди и советует вам найти гадалку **fORTUNE-TELLER** на игровой площадке рядом с **SOLEIL**'ом

Возвращайтесь обратно в город, пройдите влево по мостику рядом с церковью, и вы окажетесь на площади для игр. Поговорив с детьми, вы узнаете, что дом гадалки сейчас открыт, и они советуют посетить его. В другом доме неподалеку можно за 800 золотых купить одно дополнительное золотое яблоко жизненной энергии, но вряд ли сейчас у вас есть такие деньги. Это можно сделать потом, когда у вас будет достаточно золотых монет.

Если вы разобьете мечом небольшие серые камни, под многими из них обнаружатся норки, из которых выглядывают непонятные существа. Но так как они вас не трогают, не обращайте на них внимания и идите к гадалке, в дом, рядом с которым табличка «**HOUSE OF FORTUNES**».

Гадалка предсказывает вам серьезные перемены в вашей жизни и исчезает, а вы обнаруживаете, что можете разговаривать с растениями и животными, но уже не понимаете людей. Белый цветок у входа скажет вам, что гадалка направилась в **IRIS**.

Вернитесь в **SOLEIL** и пройдите к дому, где вы начали игру. Поговорите с собакой **JOHNNY**, который пойдет с вами, чтобы помочь разыскать гадалку.

Выйдя из города, идите снова в **DAHLIA VALLEY** и на этот раз поднимитесь на самый верх. Там вы найдете кролика, который поначалу не захочет помочь вам (с ним нужно поговорить два раза), так как вы человек, но **JOHNNY** уговорит его, и кролик научит вас прыгать.

Сейчас идите в место под названием **ANEMONE BEACH**. При ходьбе по песчаному берегу можно собрать немало золотых монет и яблок, которые появляются буквально ниоткуда. Каждая уничтоженная морская звезда также дает золотую монету.

Поднимитесь справа по первой лесенке наверх и прыгайте через синие шипы по площадкам до красной кнопки, которая находится слева. Когда вы ударите по ней мечом, появится еще одна лесенка. Спустившись, дойдите до двух холмиков с норками, за которыми находятся ступеньки. Срубив холмики, подойдите справа к столбикам и метните меч в красную кнопку - от нее образуется дорожка. Вернитесь немного назад и по этой дорожке пройдите к **SONIC**'у, лежащему среди пальм. Рядом с ним красная кнопка - разбив ее, вы найдете неподалеку яблоко для восстановления жизненной энергии. Немного выше есть еще одна красная кнопка, после удара по которой появится лесенка, в данный момент вам не нужная, а вот на обратном пути вам не обойтись без нее (все кнопки нужно будет разбивать заново). Пройдите еще выше, перепрыгните через шипы и поднимитесь по широким ступеням в деревню, где живут животные.

В первом домике слева купите себе за 50 золотых кошку **KITTY**, которая пригодится, чтобы в случае вашей гибели один раз полностью восстановить жизненную энергию. Кошка «одноразовая», поэтому ее придется покупать не один раз (в дальнейшем, по ходу игры появятся и другие места, где можно купить кошку). Чтобы кошка пошла с вами, нужно поговорить с ней и ответить «yes».

Для того, чтобы открыть зелёную дверь в доме слева у забора, необходимо несколько раз подпрыгнуть на зеле ной площадке у входа. Слон, находящийся в доме, научит вас поднимать и переносить различные предметы (для этого нужно поговорить с ним и с помощью кнопки **A** взять и опустить дощечку, лежащую здесь же).

Сейчас выходите из деревни через северный выход и уберите с дороги большой камень. Как говорят животные в деревне, здесь живет большой монстр и, похоже, какое-то животное нуждается в помощи.

В этом месте периодически дуют сильные ветры и вам необходимо приспособиться к этим порывам в разных направлениях, чтобы удобнее было передвигаться или пережидать. На красные кнопки с желтой серединой нужно прыгать, а просто красные - бить мечом. В траве, если ее срубить, можно найти немало яблок. Рыб, выпрыгивающих из воды, уничтожайте броском меча.

Освободив проход от синей плитки слева до входа, дождитесь порыва ветра в нужном направлении и прыгайте влево через воду на длинный узкий участок. Двигайтесь но нему вверх, а затем направо. От участка с синими шипами идите наверх. По площадкам, находящимся в воде (предварительно расчистив некоторые из них, метнув меч), доберитесь до острова изогнутой формы (где лежит красно-белая полосатая дощечка). С него по площадкам можно прыгать влево и вверх (в конце этого пути вы найдете мешок с деньгами) или прямо наверх, предварительно бросив как можно дальше в воду дощечку. Именно прямо вам и нужно, чтобы добраться до чудовища. Прыгнув на дощечку, вы увидите еще две каменные площадки, а за ними - плавающий желтый шар. Вам нужно запрыгнуть на него, а оттуда - на ступеньки и к **OCTOPUS`y**. Победив монстра, вы освободите пингвина **PENGUIN**, который присоединится к вам. При использовании пингвина ваш меч будет обладать эффектом замораживания по отношению к огню и станет более мощным при метании.

Из **ANEMONE BEACH** направляйтесь к вулкану в **HOT DAISY**. Участок с огненной лавой заморозьте, метнув меч, когда с вами пингвин. Летающие языки пламени можно уничтожить также только метанием меча с замораживающим эффектом. На этих участках у вас обязательно должна быть кошка и не ленитесь снова покупать ее в **ANEMONE BEACH**, если потеряете во время прохождения.

После **HOT DAISY** вы окажетесь в **BURN DAISY**. Зайдите в дверь в стене перед огненной лавой. Идти по некоторым местам нужно очень осторожно и быстро, так как земля здесь очень тонкая, и вы можете провалиться в лаву, теряя при этом жизненную энергию. Пройдите немного вверх, поверните направо, пройдите через бревенчатый мост, спуститесь по одной лестнице и затем по другой. Пройдите под мостом и слева, отодвинув одну из зелёных плиток, спуститесь вниз. Прыгайте по площадкам влево и затем идите наверх. Отодвинув несколько плит, спуститесь вниз и идите направо через мост. Метнув меч в красные кнопки, вы получите две лестницы. Спустившись по ним, пройдите правее, наверх и влево, мимо разбросанных зеленых плит до входа в подземелье. Спустившись вниз, не заходите в дверь, а идите вправо до площадок над лавой.

Прыгая по площадкам, вы доберетесь до входа на большую площадь, огороженную каменными стенами, где вас ждет босс по имени **SHUFFLER**. Он распадается на множество зелёных фигурок, которые очень быстро меняют свое месторасположение. Бить мечом нужно по фигурке, которая временами мерцает красноватым цветам. Внимательно следите, куда она перемещается, так как, если вы ударите по другой фигурке, ваша жизненная энергия будет убывать.

Победив босса, вы получите в помощь летягу **CIEL**. При ее использовании меч при метании летит намного дальше.

Выйдите через выход в правом нижнем углу и направляйтесь в **IRIS**. В **IRIS**'е пройдите вниз, направо и вверх, перебравшись через механизмы с шипами. Справа, подойдя к коричневой стене рядом с деревьями, метните с помощью летяги и пингвина меч вверх. Он разобьет кнопки, и на месте деревьев появится огненная река. Перепрыгнув через нее, двигайтесь по коричневой дороге до выхода из этой части **IRIS**'а.

В другой части в первом доме вы увидите **AMON**'а, но, так как вы пока можете разговаривать только с животными и растениями, ни с кем в деревне поговорить вы не сможете. Выйдя из деревни по верхней дорожке, рядом с огромной ямой в земле поговорите 2 раза с белым цветком, дав ему

по 10 золотых монет. Вы узнаете, что гадалка в самом деле была здесь, но куда она исчезла и откуда появилась эта яма, цветок сказать не может.

По правой дороге выходите в другую часть **IRIS**'а и также, как и в первой, разбейте красные кнопки мечом и, перепрыгнув два раза огненные участки, выйдите через верхнюю дорогу. Поднимитесь по канату на возвышение и зайдите в дверь за деревом. Там можно купить кошку (если ее уже нет с вами) и также за 50 золотых приобрести яйцо-бомбу **EGG**, тоже одноразового использования.

Затем пройдите на самый верх и направо: вы выйдете на автотрек. Дайте зайцу у входа 20 монет и он разрешит вам состязаться в скорости с гепардом **Cheetah** по имени **CHARLIE**. Если вы обгоните гепарда, тот присоединится к вам. Прежде, чем садиться в машину, поговорите с **CHARLIE**, и он предложит вам сделку: вы платите ещё 50 золотых монет, а он за это бежит медленнее.

Управление машиной осуществляется кнопкой **A** и стрелками.

Вам нужно проехать три круга по трассе и прийти к финишу раньше гепарда. Если с первого раза это не получится, пробуйте еще и еще, пока **CHARLIE** не присоединится к вам. С гепардом вы будете бегать гораздо быстрее и прыгать дальше.

Взяв **CHARLIE**, пройдите вниз мимо водоема, выйдите из этой части **IRIS**'а и идите направо. Перепрыгнув с помощью **CHARLIE** через длинную яму, прыгните на мерцающие точки, и вы превратитесь в зеленый колобок. Идите вниз, затем налево и вверх, пока не увидите таких же зеленых колобков. Спасаясь от появившегося **AMON**'а, вместе с ними зайдите в дверь в дереве наверху. Два раза поговорите с большим синим колобком, матерью этого семейства, и она посоветует вам зайти к молодому волшебнику **KLIN**'у, чтобы тот помог вам снова превратиться в человека.

Зайдите в дом **KLIN**'а, но он не сможет помочь вам, хотя сам и превратил вас в такое существо. Снова вернитесь к колобкам и вам посоветуют обратиться к старой колдунье, которая живет в доме за белой оградой. Чтобы попасть в дом, найдите внизу большую жёлтую звезду на красном фоне и 10 раз подпрыгните в ее центре. Появившаяся белая змейка откроет вход в дом колдуньи.

Колдунья согласится вернуть вам человеческое обличье, но при условии, что вы решите одну задачу в соседней комнате. Подойдите к зеркалу и, ответив «yes» на вопрос колдуньи, вы узнаете, что вам нужно переправить по очереди на оранжевый ковер птицу, гусеницу и цветок так, чтобы не оставлять вдвоем тех, кто может съесть один другого (например, птицы едят гусениц). Переправьте их в таком порядке: сначала гусеницу, затем цветок и сразу же отправьте гусеницу обратно, затем птицу и снова гусеницу. Выполнив задание, вернитесь в комнату колдуньи, и та превратит вас в человека. Из соседней комнаты выползет гусеница и захочет пойти с вами.

Идите вниз и, перепрыгнув через красные кнопки и через яму, выходите из **IRIS'a.**

Сейчас направляйтесь в пустыню **CAMELLIA DESERT**. Пройдите вниз и справа через круги движущихся песков выйдите в другую часть пустыни. Расчистите место у стержня плиты, на которой находится кактус, передвиньте к стержню красную плитку и ударьте по ней мечом. Плита исчезнет, а вам через большой участок зыбучих песков нужно попасть на ровную площадку напротив двух красных кнопок, огражденную серыми камнями и шипами. Оттуда метните меч в кнопки и пройдите в следующую часть пустыни.

В буквах наверху, выложенных из песчаных холмиков, можно найти множество яблок для восстановления жизненной энергии (разбивайте холмики мечом). Внизу находится большой участок, покрытый шипами. Прыгая по норкам вниз, вы выйдете в другую часть пустыни. Отодвиньте одну зеленую плитку таким образом, чтобы передвнутьте ее к стержню большой плиты слева.

После удара мечом освободите еще один проход и за участком со множеством норок внизу вы увидите ещё одну плиту с красной плиткой. Взорвав ее, пройдите направо, и вы выйдете к небольшому оазису, в котором обитают животные. В доме слева можно купить кошку и летучую

мышь **BAT** за 100 монет, которая на какое-то время может защитить вас от атак врагов.

В водоеме поговорите с синим динозавром. Он всю жизнь живет в пустыне, никогда не покидая ее пределы. Животные в оазисе говорят, что просили динозавра помочь перебраться через море, но, похоже, он трусливый, несмотря на большие размеры.

Внизу разбейте красную кнопку и, перепрыгнув через шипы, пройдите налево и выходите из пустыни.

Сейчас ваш путь лежит в башню Бабеля **TOWER OF BABEL**. Войдя в башню, поднимайтесь по канату наверх, но на полпути канат оборвется, и вам придется сразиться с монстром **ROXIE**. Бить нужно по красному сердцу, когда оно будет вне тела.

После победы над **ROXIE** пингвин скажет, что для того, чтобы попасть наверх, вам необходимо отправиться во **FRESIA**. Там можно найти особое растение, которое очень быстро вырастает, и с помощью него вы сможете попасть в верхнюю часть башни.

Выходите из башни и вернитесь в оазис в пустыне. Снова поговорите с динозавром, чтобы он помог вам переплыть море. Динозавр сначала отказывается, но когда вы будете выходить из воды, он передумает и пойдет с вами.

Идите по карте в самый низ, в **CASTLE OF FRESIA**. Прежде чем войти в сам замок, перед входом освободите огненного льва **LION**, метнув меч таким образом, чтобы он разбил кнопку и проход освободился. Лев пойдет с вами и, используя его, вы получите огненный меч.

В замке, чтобы разбивать снежные плиты, мешающие проходу, бейте мечом по гвоздям, торчащим из них. Меч можно метать и сверху, с мостиков.

Разбив плиты слева от входа, вы можете взять мешок с деньгами. Справа, разбив плиту, пройдите наверх и по второму мостику налево до телепортатора. Затем пройдите немного вниз и снова воспользуйтесь телепортатором. Вы окажетесь на небольшой площадке, огороженной белыми квадратами. Метните меч так, чтобы разбилась снежная плита и возвращайтесь обратно, туда, где два мостика. Вход на первый из них преграждают три снежные плиты.

Идите прямо до конца и затем налево тоже до конца. Если ударить по гвоздю, торчащему из стены, вы сможете встретиться с родственниками пингвина, который путешествует с вами. Крайний слева пингвин, если поговорить с ним, восстановит полностью вашу жизненную энергию, но некоторые плиты придется разбивать заново, если вы будете заходить в комнату к пингвинам.

Разбейте плиту напротив жилища пингвинов и идите вниз. Перед четырьмя снежными плитами воспользуйтесь телепортатором. Перепрыгнув через большую яму, поднимитесь по ступенькам и идите направо, до другого телепортатора. С помощью огненного меча разбейте глыбу льда, в которой замурован **AMON**, и он освободит вам проход, отойдя вниз. Пройдя левее, с маленького мостика разбейте плиты с обеих сторон и пройдите налево до конца.

Метните по два раза меч во что-то, похожее на розовый мешочек, внизу, с обеих сторон от большого мостика, и все снежные плиты исчезнут. Возвращайтесь обратно и используйте телепортатор. Идите наверх опять к жилищу пингвинов, а оттуда вниз до большой ямы, за которой две снежные плиты. Их нужно разбить, стоя на самом краю (плиты от края ямы не видны).

Освободив проход, прыгайте через яму с разбега и идите вверх до конца. Там вы найдете сундук с семечком нужного вам растения. Но тут же появляется монстр **GEORAMA** и заявляет, что все семена этого растения его, и вы не получите ни одного. Вам, естественно, придется сразиться с боссом. Когда он красного цвета, нужно метать меч с замораживанием, а когда синего - огненный меч, постоянно заменяя пингвина львом и наоборот.

После победы над монстром вы окажетесь в зале со множеством деревьев, покрытых льдом. Ударьте мечом по дереву у левой стены и появится проход, по которому вы попадете в подводное царство. Это довольно сложный этап, где вас подстерегает много опасностей. Трудность заключается еще и в том, что отсюда вы не можете выйти, пока не победите босса. Когда вы находитесь

под водой, в правом верхнем углу появляются цифры - это время (time), которое вы можете провести под водой. Чтобы пополнить запас кислорода, вам нужно периодически подниматься наверх, на голубые площадки над водой.

Спустившись по лестнице под воду, идите влево до движущихся площадок. Прыгая по ним, переберитесь на другую сторону. Теперь вам нужно идти вправо до конца. Примерно на полпути вы увидите три зеленые плиты, которые нужно двигать таким образом, чтобы защититься от пузырей, которые сбрасывают вас в ямы. Это нелегкая задача и, возможно, вам придется не раз проделывать это. Вам необходимо попасть в самую последнюю дверь, которая открыта.

Монстр **LEVIAPHAN** умудрился доставить из **SOLEIL**'а в свое подземное царство вашу мать и прикрывается ею. Вам необходимо метать меч так, чтобы огненные шары, которыми атакует босс, отлетали обратно к нему. Каждый шар, попавший в вашу мать, восстанавливает часть утраченной жизненной энергии монстра.

Победив это чудовище, вы узнаете, что вместо матери был только ее образ. **LEVIAPHAN** восхищен вашей победой и присоединяется к вам. С его помощью скорость метания меча будет выше, то есть, быстрее возвращается к вам. Также вы будете быстрее просто орудовать мечом.

Выйдя из двери, идите налево, пройдите через площадку рядом с зелеными плитками и прыгните вправо. Возьмите золотое яблоко, пройдите вниз и снова прыгните вправо. Идите напра̀во по направлению к тому месту, где вы начали этот этап, но, пройдя через маленькую площадку с двумя лестницами, прыгните через пропасть вправо, и вы попадете к выходу.

Теперь снова направляйтесь в **TOWER OF BABEL**. Перед входом в башню гусеница покидает вас и остается на каменной стене.

Зайдя внутрь вы увидите, что у двери, ведущей наверх, стоит здоровенный громила. Говорить с ним бесполезно, так как вы еще не можете понимать человеческий язык, поэтому вам остается только войти в маленькую незаметную дверку в правом верхнем углу.

Чтобы пройти через несколько комнат, в каждой необходимо решить что-то вроде головоломки.

В первой вам нужно метать мяч таким образом, чтобы попасть на красные кнопки. Освободив себе путь, выходите через дверь в левом верхнем углу.

В следующей комнате вы должны ударить два раза по зеле ному мешку, после чего часть плит разрушается. В итоге, вверху справа появится выход.

В третьей комнате для прохода по первой движущейся дорожке воспользуйтесь помощью динозавра, а затем бейте издалека по зеленым мешкам и старайтесь быстрее попасть в левый верхний угол.

В следующей комнате вам нужно разбить светлые плитки и при этом как можно меньше пострадать от движущихся огней. Выход справа сверху.

В пятой комнате пружинящие канаты должны перенести вас к выходу слева.

В шестой комнате вам нужно внизу слева восстановить недостающий коричневый квадратик, чтобы изображение на полу стало симметричным. Для этого просто подпрыгните на нужном месте, и вверху справа появится выход.

В седьмой комнате вы должны, отодвинув часть синих плиток, продвинуть красную плитку в левый верхний угол вплотную к трем синим и ударить по ней мечом, после чего проход освободится.

В восьмой вам снова придется немного полетать с помощью пружинящих канатов.

В девятой комнате вам нужно энергично пробивать мечом себе дорогу к выходу, разбивая плиты, которые довольно быстро появляются снова.

В десятой вы должны освободить себе проходы, отодвигая синие плиты. И, наконец, в последней, одиннадцатой комнате, вам нужно просто пройти к выходу по узким проходам, закрытым сверху плитками.

Выйдя на крышу башни, подойдите к бугорку рядом с дверью, и тут же из него вырастет растение,

семена которого вы добыли в **CASTLE OF FRESIA**. Поднимайтесь по стеблю наверх, в райские кущи, где обитают души умерших. Здесь полная идиллия, все счастливы.

Идите по желтой дорожке вверх. Здесь пейзаж уже попроще и, к тому же, вас подстерегает масса опасностей. Разбив две серые плитки, отодвиньте часть синих, чтобы освободить себе проход. Дойдя до узкой площадки, направленной вверх, метните меч в бутон, и появится зеленая дорожка. Так проделайте несколько раз, двигаясь влево, пока не дойдете до еще одной узкой и длинной площадки.

Идите по ней влево очень быстро, так как серые площадки рушатся за вами. Затем идите прямо до зеленого берега и направо до длинных узких площадок. Пройдя по ним, в конце прыгните на красную кнопку, вернитесь назад на берег, пройдите влево и вниз до участка с коричневой поверхностью. От него идите вправо, ударьте по красной кнопке, и вихревым потоком вас понесет направо.

Постарайтесь прыгнуть на красную кнопку, тогда ограждение исчезнет и вместо него появится узкая полоска неподвижной поверхности. Рядом с надписью на стене «**Jump!**» («Прыгай!») прыгните вправо так, чтобы попасть на сетку. По левому краю сетки переберитесь на берег, слева пройдитее на серый каменный участок и «разберитесь» со всеми красными кнопками, которые там есть, после чего вернитесь на сетку и идите вниз, к движущимся площадкам.

По ним переберитесь влево и идите к тому месту, с которого вы начинали этот этап игры. Снова дойдите до того места, откуда вы прыгали на сетку, и прыгните на узкую площадку рядом. Идите наверх, и вы выйдете ко входу в замок. Зайдя туда, расчистите от травы середину участка и появится стрелка из розовых цветов, указывающая наверх. Сделав шаг в пропасть над острием стрелки, вы увидите, что в воздухе появляются маленькие прозрачные площадки, по которым вы спокойно перейдете на другую сторону.

Все площадки в совокупности образуют огромную букву «D». На следующем участке в воздухе появляется буква «O» (прыгать нужно со средней части каменной площадки) и на последнем - «G» (прыгайте с одной из крайних площадок). Вместе это означает «**DOG**» - («СОБАКА»).

Пройдя в зал, встаньте перед голубой дверью и задействуйте собаку **JONNY**, после чего вы окажетесь в другом месте. Вам нужно с четырех сторон этого массива, висящего в небе, прыгнуть на небольшие квадратики, чтобы появились прозрачные площадки. Когда вы прыгнете на последний квадратик, появится дракон, который объявит, что это конец вашего путешествия... Чтобы выбраться отсюда, вам придется сразиться с ним. Бить дракона нужно только сзади. Главное здесь - шустро бегать и быстро метать меч.

Победив дракона, подойдите к воротам на самом верху и нажмите **A**. Вам вернут возможность снова понимать людей, и вы окажетесь у входа в башню, но за заграждением. Поговорите два раза с человеком, стоящим на «вашей» территории. Гусеница на стене над входом в башню превратится в бабочку и присоединится к вам. С еепомощью вы сможете изменять направление полета меча. Ударьте по рычагу с другой стороны и все ограждения исчезнут. Поговорив с человеком, крайним справа, вы узнаете, что в **IRISE**'е выпало небывалое количество снега, и что снегопад все продолжается.

Прежде, чем идти разбираться, что же происходит в **IRISE**'е, вернитесь в **SOLEIL** и загляните в дом, расположенный слева от фонтана. Там женщина, выдающая себя за вашу мать, скажет, что купила этот дом для вас за 50000 золотых монет. Когда вы поговорите с ней во второй раз, она попросит у вас 10 золотых. Не давайте их ей, а пройдите в свой дом, к вашей настоящей матери.

Поговорив с матерью несколько раз, снова вернитесь к самозванке, задействовав собаку **JONNY**. Выяснится, что это на самом деле была собака **RACOON**, которая попросит вас взять ее с собой. Это ценный помощник, так как она умеет отводить от вас атаки, притягивая к себе врагов (**C**), при этом выглядит в точности как вы.

Затем идите в королевский замок и справа поднимитесь по лестнице. Метнув меч, ударьте по рычагу и пройдите вниз, в большую комнату, где лежит красный ковер. Когда вы вступите на ковёр, шкура гепарда, лежащая на нем, заговорит. После этого загляните в комнату наверху: в ванне вы найдете золотое яблоко.

Сейчас можно отправится в школу боевого мастерства, чтобы добыть серебряную и золотую медали. Сначала идите от входа влево, на уровень средней сложности (**Intermediate Course**). Чтобы упростить себе прохождение, возьмите динозавра и войдите в воду. Поднимитесь по водопаду и выходите на берег на самом верху водоема. Пройдите чуть вверх и снова воспользуйтесь помощью динозавра, чтобы добраться до островка с золотым яблоком. Пройдя участок с шипами, идите налево.

Поднимитесь по серой лестнице с широкими перилами, и движущаяся дорожка вынесет вас к красной кнопке. Заверните направо, и в сундуках на этом участке найдется немало денег. Прыгнув на две красные кнопки по обе стороны каменного коридора, вы погасите огни, мешающие проходу. Вернувшись к движущимся дорожкам, поднимитесь наверх по четырем лестницам, спуститесь вниз и пройдите направо. Сдвиньте синие блоки в одну линию и ударьте мечом по красной кнопке. Пройдя мимо огней, поднимитесь наверх и с помощью резиновых канатов переберитесь на другую сторону. Ещераз сдвиньте синие плиты в одну линию, переберитесь через яму, и на лужайке среди цветов вы найдете сундук с серебряной медалью **SILVER MEDAL**.

Выйдя и снова зайдя на территорию школы, идите теперь вправо, на уровень высокой сложности (**Expert Course**). С разбега перепрыгните широкую яму (с помощью гепарда) и идите до конца вниз и налево. Переберитесь с помощью каната через яму, пройдите мимо огней и поднимитесь по ступеням. На площадки нужно прыгать с разбега. Переправившись по площадкам через огромную яму, поднимитесь по ступенькам и в левом верхнем углу за деревом ударьте по красной кнопке.

Пройдя через коричневый участок, идите направо, и движущиеся дорожки вынесут вас к большому движущемуся участку. Пройдите через него и идите направо по маленькому мостику. Далее снова идите вправо, пробивая себе путь через сундуки и синие блоки. Поднимитесь наверх и по желобу скатитесь вниз. Идите влево мимо огней до конца, поднимитесь по ступенькам и метните меч в красную кнопку, чтобы освободить проход.

Перебравшись через яму и ударив по трем красным кнопкам, вы уничтожите огни. Идите направо и потоками вас вынесет к поляне с деревьями. Использовав все имеющиеся здесь красные кнопки, с верхней движущейся дорожки спрыгните вправо, идите до конца и затем вниз. Вы выйдете к сундуку с золотой медалью **GOLD MEDAL**. Взяв ее, вернитесь на поляну и пройдите вправо к трём синим кнопкам, - это выход.

Теперь, когда у вас есть все три медали, идите к королю в **SOLEIL**. У входа в замок **BULL** попросит вас отдать ему серебряную медаль. Ничего ему не давайте, иначе вам снова придется добывать ее в школе, а **BULL**'у она ни к чему. Получите у короля священный меч **HOLY SWORD**, который намного мощнее, чем тот, что был у вас ранее.

Теперь можно идти в **IRIS**. Зайдите в дом, находящийся внизу и поговорите с девочкой по имени **CHAI**, которая не выпустит вас из дома, пока вы не послушаете, что расскажет еебабушка, сидящая в кресле. Бабушка поведает (ответьте «yes») историю о том, как в давние времена она, будучи еще маленькой девочкой, была перенесена однажды смерчем в прошлое, а вернуться ей помогли волшебные башмачки, которые потом куда-то пропали. После этого ещё два раза поговорите с девочкой, и она скажет, что знает что-то о волшебных башмачках. Ответьте «yes», и вы узнаете, что башмачки находились в сундуке на берегу пруда в **IRIS`e**, но потом их украли.

Выйдя из дома, пройдите наверх, к гигантской яме, и поговорите с цветком. За 50 монет он посоветует вам подойти к верхнему краю этой ямы. Сделайте это, и смерч перенесёт вас в прошлое. В доме внизу девочка говорит, что у неё есть волшебные башмачки, но она ни за что не отдаст их.

Идите по дороге направо, выйдите в другую часть **IRIS'a** и перейдите наверх. В пруду вы увидите синюю черепаху **ARMADILLO**. Бросьте в воду дощечку и с неепоговорите с черепахой, которая присоединится к вам. Ее можно использовать, как площадку для переправы (нажать **C** и затем взять - **A** и бросить - **A**).

Вернитесь в ту часть **IRIS'a**, где на берегу пруда стоит сундук рядом с домами. С помощью черепахи доберитесь до него, возьмите волшебные башмачки **MAGIC SHOES**, и вы снова окажетесь в заснеженном **IRIS'e.**

Сейчас направляйтесь в пустыню, туда, где на карте появилось изображение волшебного смерча, переносящего в прошлое. Идите коротким путем, через озеро, и войдите в пустыню в самой южной ее точке (по карте). Сразу же уберите с дороги две большие плиты, ударив по красным кнопкам и пройдите налево. Вы окажетесь в городе, построенном в пустыне. Зайдя во дворец и поговорив с находящимися там на двух первых этажах людьми, вы узнаете, что дворец был захвачен монстрами, которые сейчас находятся на остальных этажах. Возможно, там еще остались люди.

На втором этаже пройдите влево до конца и бросьте черепаху на красную кнопку. Поднимитесь на пятый этаж и в левом нижнем углу поговорите с человеком, сидящим за шипами. Он скажет, что можно проходить сквозь стены там, где есть светлые участки. На четвертом этаже пройдите сквозь стену к яме с квадратными площадкам и переберитесь через нее . Пройдите вправо через шипы и спуститесь на третий этаж по лестнице. С помощью динозавра преодолейте движущиеся участки пола, пройдите налево до конца и, пройдя через стену, возьмите мешок с монетами.

Пройдите сквозь стену в другом месте, справа, поднимитесь на четвертый этаж и по этой же лестнице сразу на пятый. Идите направо через шипы (на динозавре), затем налево и снова направо через длинную яму (используйте черепаху, бросив ее, как площадку, на середину ямы). По площадкам доберитесь до лестницы, ведущей на шестой этаж. Пройдя вниз, бросьте черепаху на красную кнопку и через освободившийся проход идите вдоль стены налево, пока не увидите стоящую девочку, которую забыли здесь, когда изолировали монстров на верхних этажах дворца.

Идите за ней и по канатам спуститесь вниз. В сундуке возьмите волшебный порошок **AWAKENING POWDER**, который открывает заколдованные двери. Зайдите в дверь слева и сразитесь с огромным хамелеоном (бить его нужно, когда он становится зеленого цвета). После боя к вам присоединится **MOA**, легендарная птица с картины, которую вы оживили действием волшебного порошка. Эта птица усиливает в несколько раз способности некоторых животных, которые находятся с вами.

При попытке покинуть дворец, вас отправят в тюрьму (люди в этом дворце не доверяют друг другу и настроены не очень дружелюбно!). В тюрьме вы встретитесь с умирающей девочкой, которую вы спасли на шестом этаже. Ей не поверили, что она не монстр, так как решили, что с верхних этажей люди не могут вернуться.

Чтобы выбраться из тюрьмы, ударьте мечом стену наверху перед большим светлым участком на полу и выходите через образовавшийся пролом. Вы попадете в дом, стоящий перед дворцом. Поговорите с человеком на улице, и после этого вы окажетесь в уже знакомом оазисе. Если вы снова вернетесь в город, то не обнаружите никаких признаков присутствия людей.

Выйдя из пустыни, на карте вы увидите, что смерч переместился к северу, в **BURN DAISY**.

Войдите в дверь в стене и пройдите по площадкам через огненную лаву до большого островка, на котором найдете птицу **DODO**. Если вы используете ее, то к вашему мечу смогут притягиваться некоторые предметы (для этого нужно метнуть меч). Продолжайте двигаться влево и вверх, пока не выйдете к еще одной двери. Чтобы начать сражение с кукольным мастером **PUPPET MASTER**, метните меч с **DODO** через стенку налево, где находятся две фигуры. Бейте танцующую куклу усиленным огненным мечом по ногам. Кукла рассыпается, и какое-то время мастер-кукольник находится на полу. В этот момент и нужно метать в него меч.

Победив босса, направляйтесь в **ANEMONE BEACH**, куда переместился смерч. Идите по берегу в деревню животных (там вы были в самом начале игры). Неподалеку от входа в деревню появился

белый говорящий цветок. Он говорит о монстре по имени **BARON**. Прежде, чем войти в деревню, вы должны два раза поговорить со старой обезьяной, которая просит вас уговорить всех зверей объединиться в борьбе против **BARON`a**.

Поговорив с животными (обязательно со всеми, на улице и в домах), вы убедитесь, что никто не хочет сражаться. После этого переговорите еще раз с обезьяной у входа и та уйдет, чтобы в одиночку попытаться победить монстра и спасти деревню и ее жителей. Спешите вслед за обезьяной ей на помощь! Говорящий цветок расскажет (поговорите с ним два раза), что безоружная обезьяна атаковала **BARON**'а. Цветок не знает точно место, где находится монстр, но это там, где на песке не останется следов.

Идите по берегу вниз, и вскоре вы найдете обессиленную обезьяну. Побегайте по песку ниже того места, где лежит обезьяна так, чтобы всепространство было усеяно вашими следами. Небольшой квадратный участок останется пустым. Подпрыгните на нём и вы встретитесь с **BARON'ом**. Сначала бейте катающийся песчаный шар, а потом, когда он рассыплется, удлиненные фиолетовые яйца.

После победы над монстром вы снова окажетесь в деревне. Почти все животные собрались в двухэтажном доме, где живут обезьяны. Поговорите со всеми и, в конце концов, вы опять перенесетесь из прошлого в настоящее. Золотое яблоко у входа вы можете взять, ударив по красной кнопке (бабочка и **MOA**), а затем «притянув» яблоко мечом (бабочка и **DODO**).

Волшебный смерч теперь переместился к югу, в **DAHLIA VALLEY**. Зайдите туда в южной части этого уровня, поднимитесь немного вверх, пройдите влево и спуститесь в самый низ с помощью водного потока (ударив мечом по заколоченной двери). Вы увидите вход в скале с глазами и небольшим серым конусом на крыше. Зайдя внутрь, пройдите вверх и направо, разбивая мечом шевелящиеся бугорки (они потом снова восстанавливаются), до сквозного прохода сквозь скалу.

Поднимитесь на ее поверхность и спуститесь с другой стороны. Пройдите два участка с шипами и бугорками, снова поднимитесь на другую скалу и спуститесь с нее. Пройдите направо до еще одного сквозного прохода и двигайтесь вверх и вниз по огненным потокам (с помощью динозавра), пока не дойдете до участка со множеством бугорков. Идите через них наверх и поднимитесь на скалу, прокладывая себе путь мечом. Идите влево, через мост и по канату переберитесь на другую скалу. Спуститесь с нее, пройдите под мостом, поднимитесь и спуститесь с другой скалы.

. Выйдите через проход к другому проходу. Пройдя мимо огней направо, двигайтесь вверх через шипы, поднимаясь и спускаясь со скал, пока не выйдете к очередному сквозному проходу в скале. Пройдя через него, вы увидите вход в скалу, где вас ждёт босс - монстр-мать **MOTHER MONSTER** в виде большого красного сердца. Его нужно бить, задействовав пингвина и льва.

Уничтожив главного монстра, вы избавитесь от всех других монстров, которые оккупировали **DAHLIA VALLEY**. У выхода из пещеры подберите рог **HORN**. Сейчас смерч уже добрался до вашего родного города **SOLEIL**. В своём доме вы обнаружите мальчика и девочку - это ваши родители, когда они были еще совсем маленькими.

По случаю воскресного дня почти все жители города в церкви. Пройдите в замок. Короля нет на месте, а его приближенные говорят о какой-то опасности, грозящей королю. Если вы спуститесь вниз по лестнице слева от тронного зала, то увидите, что решетки на дверях зверинца, где содержались монстры, сломаны и зверинец пуст.

Поднимитесь из тронного зала по правой лестнице наверх. При вашем приближении монстры покинут помещение, где находится король, и отправятся в город. Идите снова в церковь, все монстры там. Поговорив с ними, вы увидите, что это очень миролюбивые создания и не желают никому зла. Они говорят о том, что монстры тоже бывают разные... При выходе из церкви вы встретите солдат, направляющихся туда, чтобы уничтожить монстров. Когда вы снова зайдете в церковь, все уже будет кончено... Солдаты удивлены, что монстры даже не пытались оказать сопротивление. Перед смертью один из монстров сказал, что чудовища не они, а люди, потому что,

не пытаясь понять, где добро, а где зло, убивают только за то, что существа называются монстрами... Очень трогательная и поучительная сцена!

Вернитесь в замок и поговорите с королем. Затем прочтите табличку на площади перед строящимся фонтаном, и вы перенесетесь из прошлого в настоящее.

Выйдя из города, вы увидите, что смерч уже над озером. Зайдя в подводную пещеру, подвиньте зеленую плитку, лежащую слева, вправо и вверх так, чтобы водный поток, когда вы прыгаете на красную кнопку на скале у входа, направился по следам от плитки и заполнил яму справа. Поднимитесь на скалу, прыгните на красную кнопку и пройдите вверх и немного правее. Задействуйте бабочку и **MOA** и метните меч наверх (по проходу, который не виден со скалы). Управляя полетом меча, разбейте красную кнопку слева (с того места, где вы стоите, она тоже не видна).

Спуститесь со скалы и на динозавре переберитесь через яму, наполненную водой. Пробивая дорогу через шевелящиеся бугорки (под ними много шипов!), двигайтесь наверх, до длинной ямы. Разбежавшись по зеленой дорожке слева, перепрыгните яму и два раза используйте черепаху, чтобы бросить ее на красные кнопки и освободить проходы. Пройдите вниз и с помощью динозавра переправьтесь через участок с розовой жидкостью. Идите наверх и разбейте мечом камни, мешающие проходу. Дойдя до глубокой большой ямы, с помощью бабочки и **MOA** постройте мостки над ямой (имейте в виду, что при ходьбе они разрушаются) и переберитесь на другую сторону. Поднимитесь на скалу, пройдите по ней вниз (слева вы увидите стоящих монстров), направо и еще раз вниз, пока не увидите красную кнопку. Метните в нее меч и спуститесь по образовавшейся лестнице.

Переправьтесь на динозавре через шипы и выходите к группе монстров, ничего плохого они вам не сделают. Они говорят о Духе энергии **SPIRIT ENERGY**, которого многие пытались победить, но никому до сих пор не удавалось этого сделать. Поговорите с монстром, лежащим в проходе. Он расскажет, что монстры и рады бы уйти с Земли, но выход заколдован и необходимо разрушить специальную энергетическую защиту, чтобы ворота открылись. Монстр спросит вас, согласны ли вы попробовать победить **SPIRIT ENERGY**. Ответьте «yes», и он освободит проход.

Перед вами пять ворот, в которые вам нужно поочередно войти и победить в каждом мире какого-то монстра. Выйдя из очередных ворот, восстанавливайте свою утраченную жизненную энергию у лежащего монстра.

Зайдя в первые ворота слева, вы сразитесь с огромным глазом, который передвигается под полом. Бросайте меч, чтобы попасть в него, когда плитки разрушаются. В первых воротах справа вы должны победить две руки, которые сталкивают вас на шипы. В следующих воротах слева вы сразитесь с черной нотой, а в воротах справа вам нужно собрать все яблоки (это, своего рода, разновидность широко известной игры Pacman). В пятых, центральных воротах, вы должны очень быстро бегать по площадке и ждать, когда появятся шипы, которые постепенно уничтожают чудовище, похожее на гусеницу.

Когда будут разрушены все пять ворот, в центре появятся еще одни, где вам нужно будет сразиться со **SPIRIT ENERGY** - белым шаром. Вначале используйте комбинацию **ДОДО+MOA**, чтобы в шаре появился глаз, а затем **ЛЕВ+MOA** (и так - несколько раз). После победы над духом ворота в подземный мир будут открыты, и многочисленные полчища монстров покинут Землю.

Вы снова оказываетесь в городе **SOLEIL**, но без оружия и без друзей-животных - обычным мальчиком. Зайдите в замок и поднимитесь по правой лестнице - там заберите **JONNY**, который «гостит» у королевской собаки. Из разговора с жителями города становится ясно, что день рождения у вас только завтра, никакие гости еще не собрались и неизвестно, что подарят вам родители, которые оба пребывают в добром здравии. Так что все описанное - плод воображения, ваш и создателей этой замечательной игры!

Чтобы увидеть красочные финальные кадры, поговорите с **ALICE**, стоящей у выхода из города.

• THE STORY OF THOR •

(ИСТОРИЯ ТОРА)

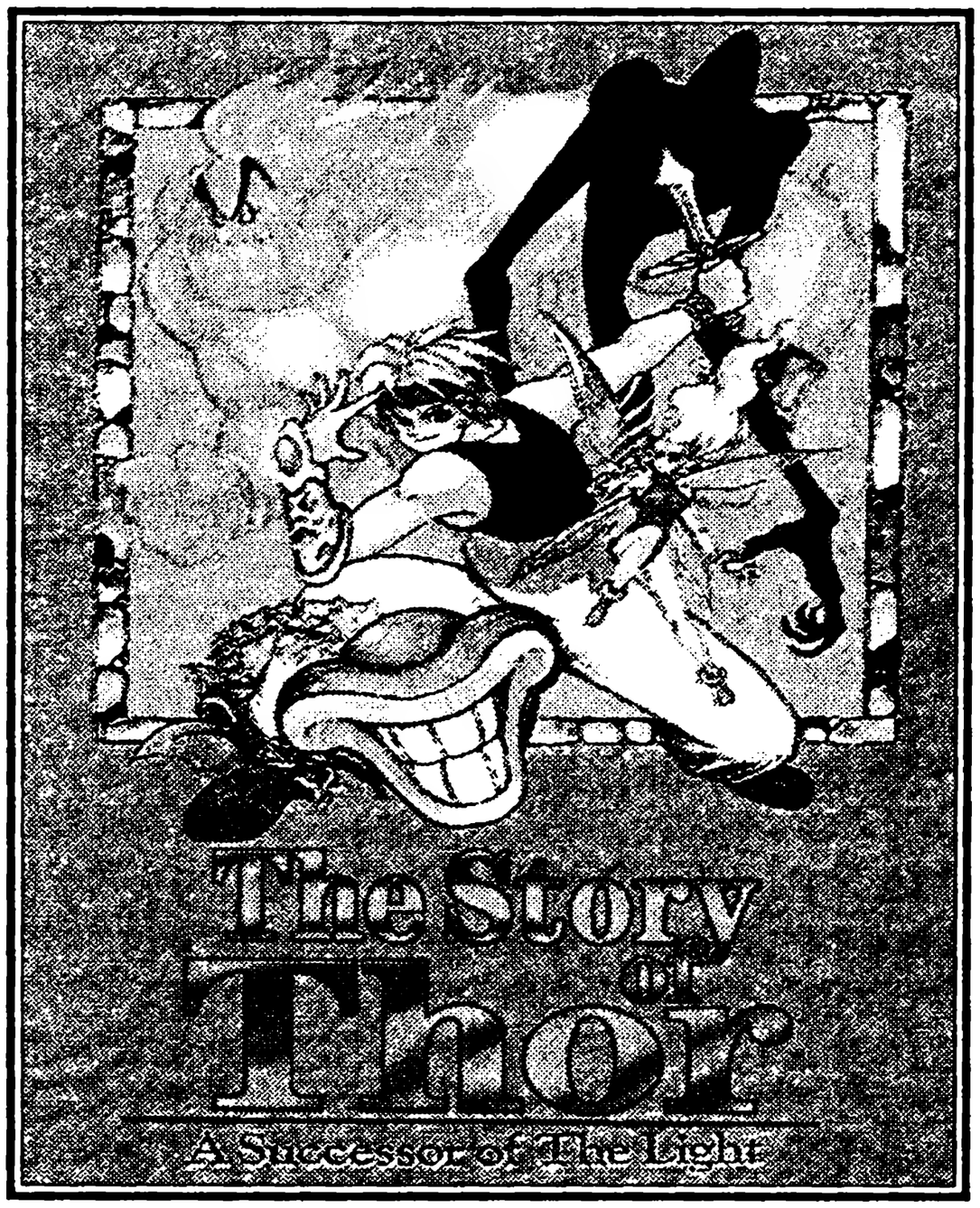
• *Sega* • *Количество игроков 1* • *Приключения с элементами ролевой игры* •
Рейтинг★★★★★★★★★☆

Захватывающая приключенческая игра очень высокого уровня, насыщенная путешествиями, схватками с врагами, собирание предметов, ключей и т.д.

Предыстория

Однажды в королевстве **OASIS** два великих волшебника **REHARL** и **AGITO** чего-то не поделили и сошлись в битве не жизнь, а на смерть, в результате чего прикончили друг друга. Но остались после них два нарукавника от доспехов - золотой и серебряный.

Спустя несколько столетий, принц **ALI** во время своего путешествия на одном из островов в пещере нашел золотой нарукавник (**GOLD ARMLET**). И только он надел его на руку, как появился огненный джинн и велел принцу разыскать четырех духов, слуг **GOLD ARMLET**'а, а также выйти на бой с дьявольским серебряным нарукавником (**SILVER ARMLET**), который «владеет» душой джинна. **ALI** необходимо поторопиться, так как неприятель уже замечен на территории королевства **OASIS**. Принц садится в лодку и спешно направляется домой.



Управление

A - магия; вызов духа

B - разговор с кем-либо; отмена выбора в меню (для японской версии) или выбор в меню (для английской версии) ; удар.

Можно использовать спецудары (с **ALTKNIFE**):

- сальто с мощным ударом: удерживая **B,** нажмите ↑ ↓ ↑, затем отпустите **B** (персонаж стоит спиной к вам) ;

- «вертушка»: удерживая **B**, «обойдите» **D-pad** по часовой стрелке, затем отпустите **B.**

C - присесть и прыжок; выбор в меню (для японской версии) или отмена выбора в меню (для английской версии).

C и стрелка направления - ползти;

X - карта

Y - вооружение

Z - предметы

Избавиться от ненужного предмета можно нажатием кнопки **«Start».**

Нажать 2 раза стрелку направление - бег.

A+B+C - убрать духа.

В игре встречается множество предметов, служащих для восполнения энергии **ALI** и духа.

Красная шкала - уровень энергии **ALI (HP)**

Синяя шкала - уровень энергии духа **(SP)**

Предметы, восполняющие энергию ALI

Предметы	Уровень энергии
хлеб	1/4
рыба	1/2
мясо	3/4
окорок	max
эликсир	max (в случае гибели)

Предметы, восполняющие энергию духа

Предметы	Уровень энергии
апельсин	1/4
яблоко	1/2
груша	3/4
виноград	max

Предметы, восполняющие одновременно энергию ALI и духа

Предметы	Уровень энергии
маленький гриб	1/4
капуста	1/2
чеснок	3/4
большой гриб	max

Предметы, вызывающие духа в любой момент

кувшин	вызов духа воды
фонарь	вызов духа огня
зеркало	вызов духа тени
горшок с цветком	вызов духа растений

Оружие

кортик (**ALTKNIFE**)
меч (**SWORD**)
меч смерти с широким лезвием (**DEATH**)
серебряный меч (**BROAD**)
огненный меч красного цвета (**OMEGA**)
арбалет (**BOW**)
арбалет с серебряными стрелами (**METAL**)
арбалет с огненными стрелами (**FIRE**)
бомбы малого радиуса действия (**BOMB**)
бомбы среднего радиуса действия (**POWER**)
бомбы большого радиуса действия (**HYPER**)
арбалет с взрывающимися стрелами (**ATM**)

Также в сундуках могут встречаться драгоценные камни четырех цветов: красные, синие, черные и зеленые. Всего их должно быть 60, но сколько бы вы ни собрали, на ход игры это никак не повлияет.

В игре предусмотрена система сохранения игры. Записаться можно в любой момент, если вы находитесь вне помещения (выбрать «Save» и «Yes»).

Прохождение

Итак, вы прибываете на лодке в свое родное королевство **OASIS**. Идите наверх, через деревню, жители которой рады вашему возвращению. Вскоре вам придется сразиться с людоедом и его приспешниками. Победив людоеда, вы окажетесь в доме наставника. Поговорите со стариком и направляйтесь на запад, в королевский замок. Пройдите в тронный зал и поговорите со своим отцом - королем: он даст вам ключ, разблокирующий святыню воды (**WATER SHRINE**). Ваша сестра восстановит утраченную энергию, а также посоветует прочесть три книги в комнате, расположенной справа от тронного зала. Идите к выходу напротив короля и принцессы: вы окажетесь на крыше. Спрыгнув вниз, идите на восток. Пройдя мимо дома наставника, продолжайте следовать вправо, возле костра сверните вниз, поднимитесь по лестнице, и вы выйдете к **WATER SHRINE**. Победите стражника и входите. В сундуке возьмите золотой ключ, отоприте желтую дверь и победите двух стражников, чтобы открылся проход дальше. В следующем помещении исследуйте две потайные комнаты, в которые можно попасть, присев, по водным потокам с обеих сторон от центральной лестницы.

Чтобы получить ключ от желтой двери, необходимо убить людоеда, а в следующей комнате ключ вы найдете, уничтожив одну из красных прыгающих лепешек.

Пройдя через небольшое помещение со встречными потоками воды, отбрасывающими вас назад, вы попадете к первому боссу игры - гигантскому крабу. Вначале отбейте у него клешню, а затем наносите удары по голове (лучше использовать меч).

Победив краба, пройдите в открывшейся проход и возле синей двери используйте золотой нарукавник (дождитесь, пока заполнится синяя шкала, и нажмите **A** в сторону двери). В комнате нажмите B возле синего вращающегося куба, и вы получите в помощники первого духа - симпатичную водяную нимфу **DYTTO**. Магия духа: одиночное нажатие **A** - появление **MAGICBUBBLE** (водяной шар, способный погасить огонь или открыть проход в ряде случаев); нажать **A** два раза - **HEALING** (восстановление вашей жизненной энергии); нажать **A** и держать 1 сек. - **MAGIC STORM** (водяной вихрь).

Вызвать духа воды можно из любого водоема, прыгающих лепешек, водопада, капель воды.

Сейчас снова вернитесь в замок к отцу. Он расскажет о святыне позади восточного водопада (**WATERFALL SHRINE**). Выходите из замка и идите на восток до первого каменного моста, затем направляйтесь на север. Возле второго моста спрыгните в воду, подойдите к водопаду и, вызвав **DYTTO**, с помощью **MAGIC BUBBLE** откройте проход в пещеру.

Пройдите вперед до конца и за пламенем, появляющимся из стены, возьмите в сундуке золотой ключ. Поднявшись по двум лестницам справа от двери, ударьте несколько раз мечом по тому месту в стене, которое выложено синим кирпичом, - откроется вход в пещеру, где можно взять арбалет.

Откройте ключом желтую дверь и в следующем помещении уничтожьте людоеда: после него останется еще один золотой ключ. Передвиньте черный камень вверх, чтобы он прижал зеленую кнопку, - тогда слева появится маленький гейзер, из которого можно вызвать **DYTTO**. Погасите огонь перед дверью и проходите в помещение с водоемом. Возле двери в левом верхнем углу вы увидите две зеленые кнопки. Нажмите на левую, и сверху упадет камень, который нужно передвинуть на правую кнопку, - тогда дверь будет оставаться открытой. Пройдите в нее и приготовьтесь к сражению с боссом - **Черным черепом**, который выпускает огненных змей. Победив его, пройдите вперед и перед синей дверью используйте золотой нарукавник. Из красного вращающегося куба вызовите (**B**) духа огня **EFREET**'а. Магия духа: одиночное нажатие **A** - **FLAME BREATH** (пламя изо рта); нажать A два раза - **FIREBALL ATTACK** (**EFREET** превращается в огненную торпеду); нажать **A** и держать 1 сек. - **MELT BOMBER** (огненный шторм, распространяющийся во все стороны).

Вызвать духа огня можно из пламени или ледяного кристалла.

Оказавшись у выхода из **WATERFALL SHRINE**, идите снова в королевский замок. Король сообщит

вам, что северо-восточнее **WATER SHRINE** разбил лагерь подозрительный отряд. Получив информацию, идите на восток, в сторону **WATER SHRINE**, до моста, рядом с которым разложен костер. Уничтожьте злобных ежиков и с помощью духа огня разбейте кристалл, преграждающий вам путь. Пройдите через мост и из водоема вызовите **DYTTO**, чтобы загасить огонь перед лестницей. Обойдите возвышение с левой стороны и разбейте каменную стену. Появится пещера, в которой с помощью **EFREET**'а можно взять несколько призов, самый ценный из которых - «вечный» огненный арбалет. Вызовите из костра перед стрелкой внутри пещеры духа огня, нажмите два раза **A** (когда дух будет пролетать над стрелкой), и вы окажетесь на островке за кирпичной стеной. С вашей помощью **EFREET** должен пролететь огненной торпедой пять кругов. Старайтесь, чтобы он не застревал на углах, так как время ограничено. Полетом **EFREET**'а вы управляете с помощью стрелок направления и двойным нажатием **A**. Когда пять кругов будут пройдены или просто закончится время, появится телепортатор, с помощью которого вы покинете пещеру.

Теперь идите по лестнице в лагерь врага. Внутри возьмите в сундуке зеленый ключ, уничтожьте перед желтой дверью стражников и подберите выпавший у одного из них золотой ключ. Войдите в следующую комнату и отоприте зеленую дверь. Передвиньте камень на зеленую кнопку, дверь отворится, и вы сможете пройти дальше. Здесь выстрелите из арбалета по переключателю слева, чтобы открыть проход в правом верхнем углу. Пройдя в дверь, снова выстрелите из арбалета по переключателю, тогда уберутся копья, выдвигающиеся из стен. Идите дальше, стараясь не попадать под катящиеся валуны. Уничтожьте в порту рыцаря в доспехах и его помощников, и вы окажетесь на корабле. Передвиньте верхний рычаг в правое положение (откроется дверь, которая отсюда не видна), спуститесь вниз и идите к двери, по пути уничтожая всех врагов. Если вы зайдете в тайник справа, откуда появляются некоторые воины, то, разбив сундук, сможете подобрать кувшин для вызова **DYTTO**.

Идите дальше и на верхней палубе пройдите в носовую часть корабля. Появится человек в черном - серебряный нарукавник (**SILVER ARMLET**), который нашлет на вас гаргулий, а сам исчезнет. Расправившись с летающими чудовищами, вы оказываетесь в лодке и, следуя в направлении, в котором исчез **SILVER ARMLET**, причаливаете к каменистому берегу. Заходите в пещеру, переключите первый и третий рычаги, и в стене откроется проход в секретную комнату.

Пройдя дальше, возьмите в сундуке бомбы и бросьте одну на зеленую кнопку в углубление. То же самое проделайте в левом нижнем углу, чтобы отключить на несколько секунд гейзер и успеть взять в сундуке зеленый ключ.

Уничтожьте рыцаря и пройдите в дверь наверху. Чтобы остановить камнепад, нажмите на зеленую кнопку в воде и рядом в сундуке возьмите золотой ключ. Откройте зеленую дверь, затем желтую и в сундуке найдите красный ключ. Выходите из этой комнаты и слева в воде возьмите из сундука зеленый ключ. Вернитесь к зеленой кнопке в воде, поднимитесь по ступеням и пройдите направо, к ледяному кристаллу. Разбив кристалл бомбами, огненным арбалетом или с помощью **EFREET**'а, уничтожьте гаргулий, и вы получите доступ к сундукам на возвышении, в одном из которых лежит золотой ключ.

Войдите в зеленую дверь. Разделайтесь со всеми зомби и переключите рычаг, чтобы остановить валуны.

В следующем помещении разожгите погасший костер и пройдите вправо, где увидите желтую дверь. Войдя туда, победите всех противников и по появившейся в скале лестнице поднимитесь наверх. Рядом с красной дверью в стене есть секретная комната (разбейте камни мечом). Еще левее, если прыгнуть в воду, стоит сундук с синим ключом от стальной двери в маленькой комнате с двумя лестницами, где вы нашли красный ключ. Если хотите, можете вернуться назад и открыть эту дверь. Разделавшись со всеми, кто находится в комнате, в появившихся сундуках вы найдете два драгоценных камня, фонарь и кувшин. Обратно выходите через левый проход, чтобы заново не проделывать уже пройденный путь, спрыгните вниз и идите к красной двери. Войдя в комнату,

сначала бросьте бомбу на зеленую кнопку, возьмите все содержимое из появившихся сундуков, а уже потом прыгайте вниз. Зажгите правый факел у двери и пройдите в следующую комнату, где вы должны будете сразиться с каменным монстром. Победив его, подберите ожерелье и идите в открывшуюся в левом верхнем углу дверь.

Вы окажетесь на улице, рядом с водоемом. Идите влево до конца, поднимитесь по лестнице и выходите к крепости. Воспользовавшись несколькими лестницами, войдите в крепость через проем в стене. Разделавшись со стражниками, откройте золотым ключом левую желтую дверь. В помещении, где находится рыцарь, в сундуке возьмите золотой ключ и вернитесь в первую комнату. Теперь откройте желтую дверь справа. Среди прочих предметов вы найдете в сундуках еще один золотой ключ, которым можно отпереть желтую дверь, находящуюся в комнате с катающимися по полу шипами. Если у вас неполная шкала энергии, в этой комнате можете выйти на балкон и немного постоять там. Так как у вас уже есть ожерелье, ваша жизненная энергия будет постепенно восстанавливаться, если вы находитесь вне помещения и не двигаетесь.

Зайдите в желтую дверь, в небольшой комнате уничтожьте набежавших воинов и в сундуках возьмите два ключа - золотой и зеленый. Зеленым ключом откройте дверь в предыдущей комнате, там вы найдете еще один такой же ключ, а также синий ключ от стальной двери. Проходите дальше и в помещении с вывигающимися из стен копьями сначала идите вправо. За желтой дверью возьмите синий и золотой ключи, вернитесь назад и зайдите в комнату, где вас атакуют людоед, рыцарь и вооруженные воины. Откройте синим ключом стальную дверь, переждите, пока взорвутся упавшие сверху бомбы и идите в желтую дверь. Вскоре вы выйдете из крепости с другой стороны. Спрыгните вниз и зайдите в проем в стене. Победив четырех магов, вы получите красный ключ. Взяв за стальной дверью, открывающейся синим ключом, несколько полезных предметов, выходите на улицу и идите к красной двери. Открыв дверь красным ключом, победите двух гаргулий и пройдите в открывшийся проход. Разделавшись с кучей противников, вы покинете крепость.

Пройдя чуть вперед, вы окажетесь в каменистой местности. Идите наверх, поднимаясь по лестницам, и вскоре вы должны выйти к крепостной стене. Поднимитесь на нее и все время двигайтесь вправо. Открыть проходы можно, нажимая на зеленые кнопки, или разжигая потухшие костры, или уничтожая всех врагов на данном участке пути. Чтобы попасть к телепортатору, бросьте на одну из кнопок бомбу, а на другую встаньте сами. Телепортировавшись и пройдя немного вперед, вы опять встретитесь с **SILVER ARMLET**'ом. Он предложит вам победить своего помощника, гигантскую рыбу, чтобы вы смогли получить устройство переноса (**WARP DEVICE**).

Вы проваливаетесь вниз и остаетесь один на один с чудовищем. Ждите, когда монстр высунет язык, и бейте по языку. Старайтесь, чтобы вас не затянуло в каменную пасть.

Одержав победу над боссом и пройдя влево, вы найдете в сундуке **WARP DEVICE**. Чтобы воспользоваться им, нужно выстрелить из нарукавника (**A**) по трещине в полу. Через появившееся отверстие вы попадете туда, откуда начинали свой путь по крепостной стене.

Спуститесь вниз и на земле, неподалеку от источника в скале, найдите такую же трещину и, использовав устройство переноса, вы телепортируетесь к кратеру вулкана. Поднимаясь и спускаясь по каменным лестницам, вскоре вы доберетесь до входа в пещеру (**SHRINE OF DARKNESS**).

Внутри пещеры спуститесь по двум лестницам, пройдите вправо и перед желтой дверью победите двух магов. Один из них, находящийся на островке, оставит золотой ключ от этой двери. В следующем помещении дважды прыгните влево с высоких уступов и в сундуке найдите зеленый ключ. С того места, где стоял сундук с ключом, прыгните вниз, уничтожьте кучу нечисти, и появится синий телепортатор, который вернет вас в первое помещение. Войдя в уже открытую дверь, теперь спрыгните прямо вниз, к зеленой стальной двери.

В следующем помещении вам необходимо уничтожить всех врагов и затем воспользоваться телепортатором, появившимся справа от двери. В сундуке возьмите красный ключ, вернитесь обратно и проходите дальше, мимо шипов, к лестнице, по которой вы попадете в большое

помещение, наполненное лавой.

Наступите на зеленую кнопку слева, чтобы активизировать платформу, и затем по движущимся платформам переправьтесь к красной двери в верхнем правом углу. Желательно по пути разделываться с магами, чтобы они не смогли помешать вашим прыжкам.

Открыв красную дверь, вы встретитесь с боссом - старым драконом, выпускающим пламя изо рта. Бить дракона нужно в тот момент, когда тот наклоняет голову.

Сразив дракона, переберитесь через провал и перед синей дверью используйте магию золотого нарукавника. Подойдите к черному вращающемуся кубу и вызовите духа тени (**SHADE**). Магия духа: одиночное нажатие **A - DARK CLAW** (может атаковать врагов и переправляться через яму, провал, «зацепившись» за специальный колышек) ; нажать **A** и держать 1 сек. - **DOPPELGANGER** (у вас появляется двойник, с помощью которого можно обследовать определенную часть территории).

Вызвать духа тени можно из черного кристалла или из рыцаря в доспехах. Прибегнув к помощи **SHADE**, выходите из кратера, используя колышки там, где они есть. Воспользовавшись двумя телепортаторами, из помещения с шипами выходите в дверь рядом с телепортатором, прыгните вниз и используйте еще один синий круг. Вы окажетесь в первом помещении вулкана, из которого пройдите в верхнюю дверь, спрыгните влево, переправьтесь через яму и выходите через маленькое отверстие (придется присесть).

Идите влево, прыгая с уступа на уступ (в некоторых местах с разбега). Вскоре вы выйдете к старику, сидящему на возвышении. Поговорив с ним, вы узнаете, что **SILVER ARMLET** уже находится в королевском замке, и вам следует поспешить, чтобы спасти свою семью. Также старик даст вам кольцо, восстанавливающее синюю шкалу энергии духа, даже если вы находитесь в помещении (это в том случае, если в данный момент никого из духов нет с вами).

После этого в земле появится трещина, через которую вы телепортируетесь на западный берег королевства.

Черный камень в сундуке за деревянными столбиками можно взять с помощью духа тени. Поднимаясь по всем лестницам, идите на восток, к выходу с берега. Вы попадете в темный лес, пройдя через который в восточном направлении, окажетесь у королевского замка, где уже полно врагов. Идите вниз по дороге, мимо корабля. Зайдя в дом сторожа и поговорив с его семьей, вернитесь в лес. Поднимитесь по двум лестницам, пройдите прямо до еще одной лестницы, поднимитесь по ней, пройдите прямо до конца и затем налево, пока не увидите одиноко стоящее дерево. Под этим деревом находится огромное подземелье в 100 (!) подземных этажей. Если вам удастся пройти все сто этажей, в конце пути вы получите очень ценный приз - «вечный» огненный меч **OMEGA**. Сражаясь с несметным количеством врагов, вы не можете использовать для восстановления энергии ни один из имеющихся у вас предметов, но зато можете вызвать одного из трех духов. **DYTTO** может появиться из кувшина (его нужно положить на пол и использовать **A**) или из прыгающих лепешек. **EFREETT**'а можно вызвать, выстрелив из золотого нарукавника в любое пламя (например, от взрыва бомбы). **SHADE** появляется, если направить магию золотого нарукавника на рыцаря в латах.

В принципе, проходить подземелье необязательно, так как на течение игры это никак не влияет.

От одиноко стоящего дерева пройдите немного вниз и затем направо, до кристалла с духом тени. Вызвав **SHADE**, вернитесь в лес, найдите вход в святыню леса (**FOREST SHRINE**) и с помощью колышка переправьтесь через расщелину в земле.

Зайдя вовнутрь, уничтожьте трех гаргулий и пройдите в открывшуюся дверь слева, где в сундуке найдете золотой ключ. Зажгите факел у двери и в дальнейшем в **FOREST SHINE** необходимо зажечь **ВСЕ** факелы и потухшие костры.

Вернитесь в первое помещение и откройте желтую дверь справа. Победив людоеда, подберите выпавший золотой ключ к еще одной желтой двери.

В следующем помещении с помощью духа огня или подходящего оружия разбейте ледяной

кристалл вверху лестницы и пройдите правее, к черному кристаллу, из которого вызовите дух тени.

Использовав **SHADE**, в предыдущем помещении возьмите в сундуке золотой ключ и откройте желтую дверь рядом с черным кристаллом. Наступите на зеленую кнопку и из сундука заберите синий ключ. Вернитесь назад и откройте синюю стальную дверь. С помощью движущихся платформ найдите все потухших костры и разожгите их, а также пройдите в проход в правом нижнем углу (предварительно переправившись через воду), где зажгите факел в стене.

Как только будет разожжен последний костер, появятся красные шары с шипами. Разделавшись с ними, вы сможете зайти в открывшуюся дверь справа, где в сундуке найдете золотой ключ (не забудьте зажечь факел у двери).

Откройте желтую дверь в помещении с движущимися платформами и заберите ключ.

Теперь вам придется вернуться в центральное помещение у входа и, пройдя влево, открыть зеленую дверь. Между двумя полосами шипов возьмите в сундуке золотой ключ, слева разбейте ледяной кристалл и, победив несколько красных шаров, вы добудете первый красный ключ.

Из падающих с потолка капель воды вызовите **DYTTO**, чтобы в соседнем помещении загасить огонь, преграждающий дорогу к желтой двери. За желтой дверью вам нужно уничтожить всех зомби, чтобы открылась дверь, ведущая в следующее помещение. Здесь нажмите зеленую кнопку и вернитесь в предыдущую комнату.

В левом верхнем углу в стене появилось отверстие, пройдя через которое вы найдете синий ключ. Открыв синюю дверь, передвиньте один из камней на зеленую кнопку, а из сундука достаньте второй красный ключ. Пройдя правее, воспользуйтесь телепортатором, который перенесет вас в помещение с шипами и катящимися камнями.

Вернитесь в комнату с движущимися площадками, и в левом верхнем углу за дверью вы найдете еще один открывшийся проход. Пройдя левее, из сундука заберите третий красный ключ и воспользуйтесь телепортатором. Вы окажетесь в центральном помещении, один на один с каменным боссом. Если босс не появляется, значит, вы зажгли не все факелы у дверей.

Победив каменного монстра, пройдите в среднюю из трех открывшихся дверей. Использовав три ключа для красных дверей, вы попадете к главному боссу **FOREST SHRINE**. Можно атаковать его с движущихся платформ, а можно сделать гораздо проще: если у вас есть **ATM BOW**, выстрелите несколько раз, стоя на краю бассейна (там, где вы вошли), и с чудовищем будет покончено!

Пройдите в открывшуюся дверь наверху, у синей двери используйте золотой нарукавник, и вы возьмете последнего из четырех духов - духа растений **BOW**. Это прожорливое существо, способное переварить даже металлические решетки! Магия духа: одиночное нажатие **A** - **BITE ATTACK** (кусает врагов и поедает решетки) ; нажать **A** два раза - **MOVE UNDERGROUND** (дух появляется из-под земли рядом с вами) ; нажать **A** и держать 1 сек. —**POISON POLLEN** (замедленное движение и частичное отравление врагов).

Вызвать **BOW** можно из зеленого растения, периодически встречающегося в разных местах.

Покинув **FOREST SHRINE**, возвращайтесь к замку и идите в дом сторожа рядом с кораблем. Проползите через небольшое отверстие в стене к решетке и с помощью **BOW** уберите ее. Идите прямо, откройте сундук и прыгните вниз, - вы попадете в замок. Там уже полно воинов, а королевская стража перебита. Следуйте прямо в тронный зал, где **SILVER ARMLET** предложит вам обменять принцессу, которую он забирает с собой, на **LARGE CUBE**, спрятанный где-то в подземелье. Этот предмет необходим, чтобы воскресить мага **AGITO**. **SILVER ARMLET** указывает место, где он будет ждать вас с **LARGE CUBE**, и вы проваливаетесь в дворцовое подземелье.

Проползите под арку справа от лестницы и двигайтесь по водному лабиринту следующим образом: вверх, вправо, вниз, вправо и вниз. Вы попадете в комнату, где нужно уничтожить всех зомби, - тогда появится сундук с золотым ключом. Вернитесь назад и откройте желтую дверь. Вызвав **BOW**, с его помощью уберите решетку внутри, и через лаз снова двигайтесь по водному лабиринту (возьмите с собой **SHADE**): вниз, вправо, вниз, вправо, вниз, вправо. Попав в комнату

с двумя лазами, с помощью духа тени достаньте из сундука синий ключ, а когда уничтожите всех зомби и жуков, появится сундук с зеленым ключом. Вызовите из воды **DYTTO** и погасите огонь. Возвращайтесь через правый лаз: влево, вниз, влево, вниз, влево, вверх, влево, вниз.

Теперь откройте зеленую дверь и через лаз снова пройдите по лабиринту: вниз и сразу же направо. Вы окажетесь в комнате с синей дверью, где сразу же убейте привидение, которое пожирает энергию любого духа. Загасите огонь с помощью **DYTTO**, откройте синюю дверь, потушите еще два костра, а затем вызовите **BOW** с другой стороны водного потока. Уберите решетку, внутри разбейте ледяной кристалл и поднимайтесь наверх. Чтобы прекратить падение огромных камней, используйте **BOW**, «посадив» его на зеленую кнопку (нажать **A** и держать некоторое время).

Идите дальше и перед синей дверью за водопадом воспользуйтесь водяным шаром **DYTTO** и затем магией золотого нарукавника. Пройдите через открывшуюся дверь к золотому кубу и нажмите **B**. Куб уменьшится в размерах, и вы должны взять его. Использовав телепортатор, вы перенесетесь из подземелья в тронный зал замка. Король от перенесенных потрясений совсем плох и падает без чувств, успев сказать о том, что **LARGE CUBE** - это большое зло.

Теперь вы должны идти на встречу с **SILVER ARMLET**'ом, чтобы освободить свою юную сестру.

Выходите из замка и идите направо, на восток. Едва вы выйдете за ворота, как почувствуете, что земля вздрогнула: на утесе вверху (рядом со стеной замка) появились ступени. Поднимитесь по ним и идите прямо до черного кристалла. Вызвав **SHADE**, спрыгните вниз, поднимитесь справа по лестницам и выходите на другой экран. Пройдя влево до конца, поднимитесь по ступеням и с помощью духа тени переправьтесь через расщелину. Затем идите вверх и налево, пока не выйдете к пещере, у входа в которую вас ждет **SILVER ARMLET**. Здесь же находится и ваша сестра. **SILVER ARMLET** держит свое слово и, забрав у вас **LARGE CUBE**, говорит о том, что принцесса свободна, а вас приглашает продолжить игру с ним (так он это называет!). Принцесса благословляет вас на дальнейшие подвиги и уходит домой в сопровождении появившейся стражи, а вы идите в пещеру вслед за **SILVER ARMLET**'ом.

Чтобы пройти дальше из первого помещения, необходимо уничтожить всех врагов, находящихся здесь. Пройдя в открывшуюся дверь, идите вперед, пережидая катящиеся камни в боковых тупиках. Упав в водоем, вы снова должны разделаться со всей нечистью, и тогда появится лестница. Идите дальше, уничтожая всех на своем пути. Дойдя до трех костров, потушите их с помощью **DYTTO** и, прыгая по серым скалам, дойдите до ледяного кристалла. Разбейте кристалл, вызовите дух растений (вернувшись немного назад) и уберите решетку с двери, чтобы освободить проход. Идите в помещение с движущимися платформами. Прыгая по платформам, доберитесь до площадки справа и пройдите вправо. Уничтожив трех людоедов, нажмите на зеленую кнопку. Вернитесь к движущимися платформам и пройдите в проход в самом низу. Уничтожив гигантские шары, дойдите до зеленой кнопки, нажмите на нее и подождите, пока не взорвутся камни над лестницей. Теперь вы можете пройти к сундуку и взять красный ключ.

Возвращайтесь назад и откройте красную дверь.

В следующем помещении вам нужно зажечь факел в правом верхнем углу, тогда дверь отворится. Пройдите в открывшийся проем и справа прыгните на платформу с кнопкой, расположенную в центре. На остальных четырех платформах также появятся зеленые кнопки. Прыгайте на них в той последовательности, в какой вы брали в помощники духов: гейзер, пламя, черный кристалл и растение. После этого вернитесь назад и пройдите в появившийся проход наверху.

Босса можно поразить, стреляя по глазам из золотого нарукавника энергетическими шарами, а после того, как появится третий глаз, нужно бить по нему самым мощным мечом.

После победы над чудовищем вы окажетесь в руинах. Идите направо и, уничтожив всех летающих и ползающих гадов, возьмите в упавшем сундуке золотой ключ. Идите дальше, до черного кристалла, переведите рычаг вправо, поднимитесь по лестнице и бросьте бомбу на зеленую кнопку. Спустившись, переведите рычаг в прежнее положение, вызовите из кристалла дух тени и идите

в дверь слева. Откройте желтую дверь, с помощью духа тени переберитесь на другую сторону, нажмите на зеленую кнопку и вернитесь обратно в помещение. В бассейне внизу, откуда ушла вода, нажмите еще на одну кнопку и наверху над дверью возьмите в сундуке желтый ключ. Выходите через желтую дверь, снова переберитесь на другую сторону стены и идите вверх направо и вниз, по пути вызвав **DYTTO** из прыгающей лепешки. Погасите огонь, разбейте ледяной кристалл и пройдите мимо зомби через мост к замку **AGITO**.

В первом зале уничтожьте всех воинов, зажгите все факелы на стенах и переведите левый переключатель внизу в левое положение. Из сундука возьмите золотой ключ и отоприте желтую дверь. Прыгните на кнопку в центре следующего помещения, а затем по движущимся платформам доберитесь до кнопки в правом верхнем углу. В этом замке также необходимо зажечь все факелы, не забывайте делать это.

Из правого угла переправьтесь в левый, активизируйте кнопку. Зажгите факел и проходите в открывшуюся дверь. В комнате, где бродит рыцарь, вызовите **SHADE**, выстрелив (**A**) из золотого нарукавника по рыцарю. Выйдя в узкий коридор с шипами на полу, вызовите двойника и нажмите на зеленую кнопку, чтобы остановить нашествие гигантских шаров. Выходите на крышу замка, пройдите вправо до конца и в сундуке возьмите зеленый ключ. Вернитесь немного назад и прыгните в провал рядом с дверью. Вы окажетесь в первом зале, рядом с синей дверью. Переведите рычаг в правое положение. Спрыгните вниз и зайдите в открывшуюся дверь в центре зала. Там заберите из сундука синий ключ, вернитесь в помещение с движущимися платформами и зайдите в зеленую дверь справа. Из этой комнаты вам не удастся выйти, пока вы не уничтожите всех магов. В награду вы получите мощный меч **OMEGA** и сможете пройти в дверь наверху.

В следующей комнате, если вы передвинете слева и справа камни на зеленые кнопки, а затем встанете на кнопку, у двери появится черный кристалл. Взяв **SHADE** и используя магию появления двойника, вы обнаружите в полу трещину. Убрав дух тени, воспользуйтесь золотым нарукавником, и вы окажетесь уже в другом месте замка. Здесь вам нужно активизировать обе кнопки одновременно, чтобы получить красный ключ. Сделав это, спрыгните вниз и идите в правый проход. Вы снова выйдете на крышу замка. Прыгните в тот же провал, что и раньше, и зайдите в синюю дверь. Разбейте три ледяных кристалла и идите наверх, а потом влево. Прежде, чем уничтожить рыцаря возле шипов, вызовите из него **SHADE**, он вам пригодится. В следующем помещении с помощью духа тени переправьтесь на другую сторону, выходите на крышу и спрыгните вниз к двери с зеленой решеткой. Используйте **BOW**, который снимет решетку, и идите дальше, до лестницы, где увидите огонь и ледяной кристалл. Огонь затушите, а из ледяного кристалла вызовите дух тени. Поднимитесь по лестнице и используйте магию **DOPPELGANGER**, чтобы нажать на зеленую кнопку наверху, у красной двери. За этой дверью вас ожидает сражение с **SILVER ARMLET**'ом. Вначале уничтожьте серых врагов, а потом принимайтесь за **SILVER ARMLET**'а. Его можно поразить в тот момент, когда он вызывает очередное подкрепление.

Несмотря на то, что вы одерживаете победу над **SILVER ARMLET**'ом, тот оказывается бессмертным и исчезает за дверью, напоследок злорадно сообщив, что вам предстоит сразиться с воскресшим **AGITO**. Это мерзкое чудовище со множеством щупальцев, которые необходимо уничтожать по мере их появления, а самого **AGITO** бить мечом по голове.

После победы над **AGITO** выясняется, что под маской **SILVER ARMLET**'а скрывалась ваша старшая сестра **GWYN**, которая таинственным образом исчезла десять лет назад. Все это время она была под влиянием сил зла и, сея смерь и разрушения, не могла воспрепятствовать этому.

Духи благодарят вас за спасение мира и исчезают.

Золотой и серебряный нарукавники навечно упрятаны в тайник за железную дверь, а вы возвращаетесь домой, где вас радостно встречают выздоравливающий отец и сестра.

Итак, пережив немало приключений, принц **ALI** становится правителем королевства **OASIS**. Зло побеждено и можно надеяться, что мир и покой воцарятся на этой земле на многие века.

• SYNDICATE •

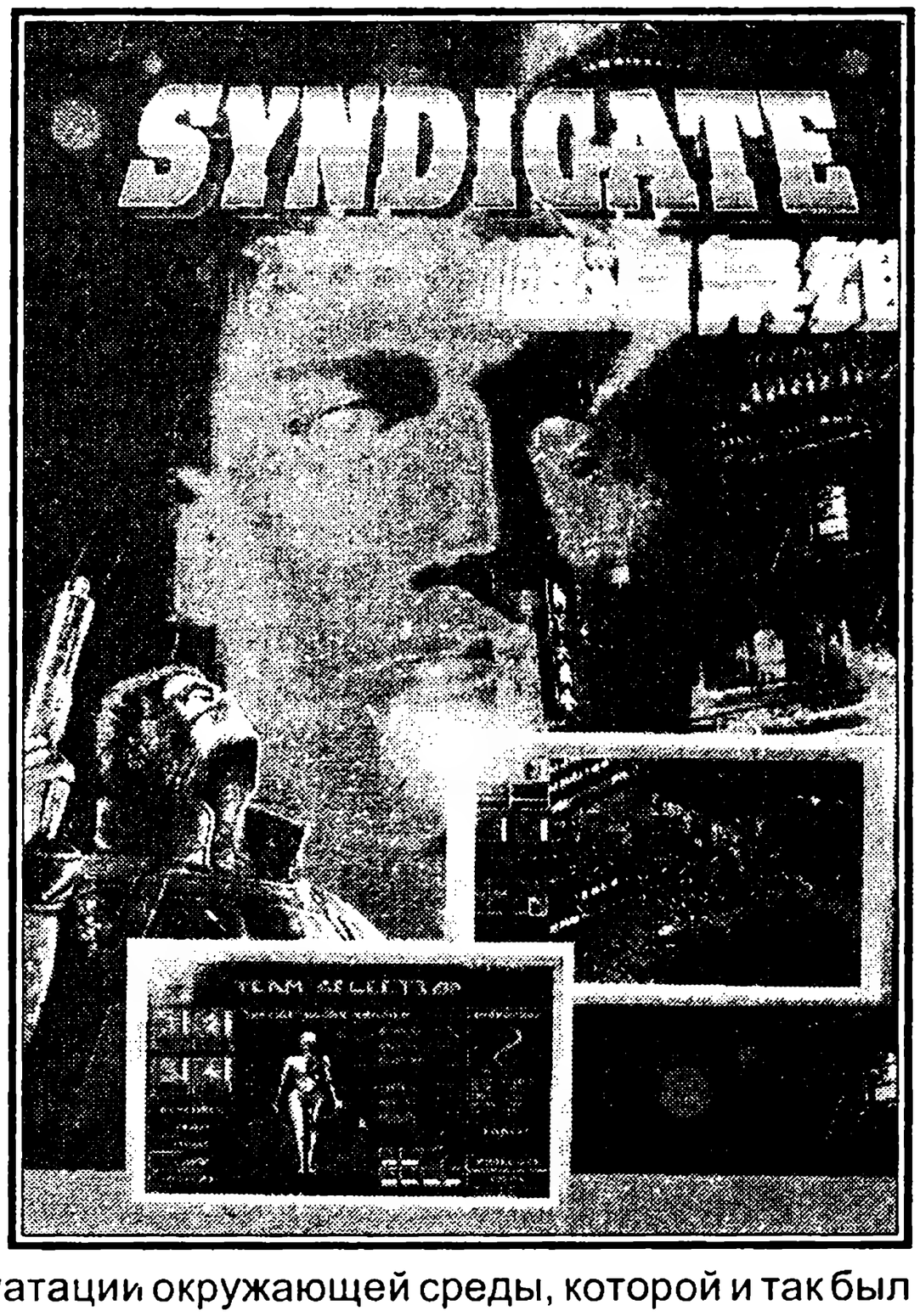
(СИНДИКАТ)

• *Electronic Arts* • *Количество игроков 1* • *Стратегия с элементами ролевой игры* •
Рейтинг★★★★★★★★☆☆

Смысл этой игры в том, что вы как игрок берете в свои руки управление одним мелким синдикатом и должны попробовать с помощью, как минимум, одного киборга и нескольких долларов заставить ваш синдикат господствовать в мире. Для того, чтобы усилить впечатление реальности всего происходящего, все действия на экране происходят в настоящем времени. Таким образом, вы вынуждены принимать верные решения за очень короткое время. Наряду со стальными нервами потребуется знание тактики и ловкость, чтобы уложиться в игровое время. Никаких экономических элементов, как например, торговля, в игре нет.

Предыстория

Вы попадаете в обстановку XXIII столетия, когда мир изменился до неузнаваемости. В результате постоянно растущей конкуренции все больше крупных предприятий соединились в гигантские концерны. Им стало под силу без проблем поглощать своих мелких конкурентов или экономическими способами доводить их до банкротства.



Некоторые концерны стали мировыми монополистами, их обороты и прибыль достигли таких размеров, что́ превзошли бюджеты государств. Поэтому влияние этих концернов на политической арене сильно возросло.

Дело зашло так далеко, что могущественнейшие промышленники объединились и образовали мировое правительство. Его господство стало жестоким и безоглядным. Человеческая жизнь или благосостояние для боссов концернов перестали означать что-либо. Важны только оборот товаров и прибыль, независимо от того, какими средствами они получены.

По причине всевластия концернов организации, которые до этого занимались такими важными делами, как, например, охрана окружающей среды, были очень быстро вытеснены на задний план и, в конечном итоге, полностью уничтожены. В результате дело дошло до позорной и тяжелейшей эксплуатации окружающей среды, которой и так был нанесен непоправимый вред. Ни один человек больше не отваживался жаловаться на кислотные дожди или «незначительные» атомные аварии с несколькими тысячами погибших. Кто все же отваживался на протесты против мирового правительства, того сразу же уничтожали.

У людей этого времени больше нет иллюзий. Почти как рабочие XIX века, они стали рабами концернов. В результате, естественно, у людей стало пропадать желание хорошо работать, что негативно отразилось на доходах концернов. Кроме того, стало появляться все больше и больше людей, противопоставляющих себя мировому правительству и причиняющих много беспокойства

мелкими террористическими актами.

Поэтому мировое правительство стало искать в этом общем хаосе решение и выход из сложившейся ситуации. В конце концов одному из европейских концернов **EuroCorp** удалось изобрести нечто, что получило название **Chip**. Речь здесь идет об одном открытии, которое немного напоминает компьютерные микросхемы XX века. Однако технический уровень и область применения, конечно, совершенно иные.

Поместив этот прибор на затылок человека, можно внушить ему любые мысли. Человек с таким прибором может бродить по отвратительным грязным улицам, а «видеть» вокруг себя прекрасную нетронутую природу, т.к. ему может быть внушено любое видение.

Это изобретение стало инструментом манипуляции населением Земли. Специально созданный **Chip-Boom** следит за тем, чтобы ни один человек на Земле не остался без такого технического наркотика. Само собой разумеется, руководители концернов и мирового правительства - исключение из правила.

Но как только концерны стали чувствовать себя в безопасности, было сделано новое открытие, на которое, по всей видимости, никто не рассчитывал. Благодаря возможностям Chip перед преступниками открылись все двери, и они стали его использовать для своих темных делишек. Прежде, чем менеджеры концернов и мировое правительство смогли что-то предпринять, преступные организации заняли уже многие важные места и начали оказывать сильное давление. Если концерны все-таки жили друг с другом мирно, то преступные организации, называющие себя синдикатами, начали борьбу друг с другом за расширение своего влияния. При этом они не посылали, как это делала мафия в XX веке, агентов - людей для уничтожения противника, на смену им пришли машины в человеческом обличье - киборги. Они оснащены самыми совершенными средствами уничтожения. При этом действует железное правило - ни в одной операции не должен быть ранен настоящий человек.

Вот в такой ситуации вы и оказались после того, как получили специальное образование менеджера в Европе. Ваше оснащение оставляет желать лучшего. Наряду с восемью отвратительно выполненными киборгами вы получили несколько долларов и исследовательский отдел. Цель, поставленная перед вами, практически, невыполнима - нужно распространить влияние своего мини-синдиката на весь мир. Для выполнения этой задачи вы должны идти тем же путем, что и конкуренты: вы берете на себя управление командой киборгов, которая будет выполнять ваши диверсионные задания. К счастью, у киборгов человеческие привычки и их можно стимулировать тремя различными наркотиками. С их помощью можно добиться даже того, чтобы киборги в отдельных случаях действовали самостоятельно и интеллигентно. Однако ни одна из операций не может закончиться без вашей руководящей роли.

Управление

В меню

Вверх/ вниз - выбор пункта/ распределение инвестиций/ установка налога
Влево/ вправо - смена меню
B+ вбок - выбор места в команде
A - выбор пункта меню
C - отмена выбора пункта

На задании

A+ Start - покинуть автомобиль/ выбор - один агент или группа
B+ Start - выбросить оружие

A+ направление - смена агента и его вооружения
A+C - режим «страж»
A+B - режим «паника»
A+ C - режим «сон»
C - стрельба/ использование предметов

Руководство по миссиям (50 миссий)

Перечисленные ниже миссии сгруппированы по географическому положению. К каждой миссии прилагается краткое описание ее целей и советы по прохождению.

Западная Европа

Разведка доложила о том, что армейский полковник решил на старости лет предаться всевозможным порокам и занимается тем, что ворует у вас ценные ресурсы, он использует их для вооружения своих наемников.

Его база находится рядом с одним из ваших городов, население уже докладывало о беспорядках и насилии, чинимом его солдатами.

Ваш отряд будет высажен недалеко от входа в лагерь и вашей непосредственной задачей будет уничтожить полковника.

Информация по защите: В рапортах службы внешнего наблюдения содержится информация о том, что лагерь охраняют пятеро наемников, вооруженных дробовиками и пистолетами.

Информация по целям: Полковник, по-видимому, находится в самом северном здании в лагере. Если он узнает о вашем присутствии, то попытается скрыться. Нельзя этого допустить.

ТАКТИКА: *Один агент с легкостью может проникнуть в лагерь незамеченным и быстро уничтожить цель. Важное замечание: хотя дробовик на близком расстоянии действует достаточно эффективно, на большом удалении лучше пользоваться пистолетом. Так что прихватите с собой и то, и другое. На всякий случай, поставьте у входа снаружи вооруженного агента.*

Восточная Европа

Вражеский синдикат устроил промывание мозгов одному из знаменитых ученых, работавших на вас. Он очень быстро начал совершенствовать технику противника, это представляет серьезную опасность для вашего синдиката.

К сожалению, они вставили ему в мозг небольшой чип, который замечает активность «Убедителя» и блокирует его сигнал, так что переубедить этого парня не удастся. Но т.к. позволить ему работать на врага нельзя ни под каким предлогом, то он должны быть уничтожен.

Информация о городе: Этот городок совсем крохотный, к тому же совсем не защищенный, так что у небольшого отряда не будет никаких проблем с проникновением на его территорию. Вам надо добраться до исследовательского комплекса на юго-западе и уничтожить своего умного перебежчика.

ТАКТИКА: *Т.к. сопротивление вас ждет чисто номинальное, то не стоит брать с собой тяжелую артиллерию, к тому же было бы чистейшей воды безумием позволить столь мощному оружию попасть в руки врага в результате возможной неудачи. Следуйте к лабораторному комплексу на полной скорости, не обращая внимания на что-либо.*

Центральная Европа

Маленький городок упорно сопротивляется любым усилиям вашего синдиката развернуть в нем хоть какую-нибудь рекламную кампанию, так что придется разобраться с вражеским влиянием, т.е.

полностью остановить рекламную кампанию противника, выбрав метод физического уничтожения. Штурмовой отряд должен атаковать город и прекратить любую активность противника в данном районе.

Информация о городе: Городок этот, так же как и предыдущий, невелик, в главные его ворота можно проехать только на машине, так что ваш транспортный отдел предоставил в ваше распоряжение наземную машину и надеется, что вы вернете ее в приличном состоянии.

Информация по защите: Полицейских в городе почти что нет, а вражеские силы пока еще не очень велики, так что сейчас идеальное время для того, чтобы нанести удар.

ТАКТИКА: *Хорошо вооруженный отряд быстро справится с этой задачей. Держитесь плотной группой, и враги падут перед шквальным огнем ваших дробовиков. С собой берите только ружья и несколько аптечек - на всякий случай, мало ли какая старуха бросит вам в голову цветочный горшок.*

Скандинавия

Двое видных ученых сидят в небольшом домишке рядом с исследовательским комплексом, они явно вам пригодятся, так что ваш отряд получил приказ «убедить» этих ребят вступить в вашу достойную организацию.

Информация о городе: Тут имеется очень удобная канализационная система, которая идет от исследовательского комплекса прямо к реке, так что вы сможете добраться до своих высоколобых друзей, не привлекая ничьего внимания. Ваш отряд будет отправлен в канализацию на спецмашине, так что вы сможете сразу же выбраться на поверхность уже в черте города. Учтите, что канализация - очень опасное место, так что там надо быть настороже и без снаряжения о ней даже не думайте.

Информация по защите: Здесь также почти нет полицейских, так что у вас не будет особенных проблем. Правда, ученых кое-кто охраняет, так что их надо будет шлепнуть аккуратненько, не повредив ценных научных работников.

ТАКТИКА: *Некоторое оружие здесь окажется уместным. Не пользуйтесь дробовиками, т.к. они могут повредить не только врагов, но и ученых - особенно, при выстрелах по толпе. Вам понадобится только один агент, хотя можете поставить второго для страховки.*

Азия

Для того, чтобы подготовить захват города вашими рекламщиками, сначала вам надо провести разведку боем для выявления основных направлений атаки. Ваш отряд будет высажен в доках, к юго - западу от города, так что вы сможете провести тихое обследование местности, начиная с пустынного пляжа. Любые встреченные на пути части вражеских синдикатов должны быть уничтожены. По окончании дела возвращайтесь в доки, чтобы затем попасть на базу.

Информация по защите: По-видимому, вражеские патрули будут раскиданы по всему городу, так что вам придется постоянно сражаться с превосходящими силами противника. К тому же, следящая аппаратура засечет приземление вашего корабля и вас будут встречать.

ТАКТИКА: *Весь отряд надо высадить для проведения рейда. Пока вам удастся держать своих парней вместе, с полными магазинами, вы будете в полном порядке. Все что нужно -узи и какое-нибудь дальнобойное оружие. Захватите собой и аптечку.*

Монголия

Видный профессор Валкен решил посетить конференцию в соседнем городе - в лабораторном корпусе на его окраине. Он считается ведущим специалистом по кибернетике, вашим исследователям он может оказать незаменимую помощь. Лаборатории находятся в отдельном комплексе в

южной части города. Ваш отряд будет сброшен на химзаводе на севере. Ваша задача - переубедить профессора в том, что ваш синдикат - самый лучший. Как только он согласится, за вами прилетит корабль и заберет. Проверьте, чтобы все агенты оказались в зоне эвакуации.

Информация о городе: Город разделен на два уровня, нижний - уровень земли, подходит только для бандитов, бельэтаж - для богатых. Монорельс ходит в центре города, на него можно положиться, он еще никому не отказывал.

Информация по целям: Судя по рапортам, в исследовательский центр можно попасть только с верхних уровней, так что в первую очередь вам надо найти подъем наверх.

ТАКТИКА: *Маленький отряд привлечет меньше внимания, чем большой. В лаборатории вы не сможете стрелять из дробовиков, которые незаменимы на улице, так что захватите с собой пистолеты.*

Индия

Банда негодяев захватила небольшой исследовательский комплекс в этом районе, они требуют выкуп у городских властей и терроризируют население. Их начальник - бывший армейский капрал, который сам натаскал своих людей. Они тщательно охраняют свой лагерь. Командира надо убрать, у него мятежный образ мыслей.

Информация по обороне: По-видимому, бандиты вооружены, в основном, легкими пулеметами, у некоторых скорострельные пушки. Также известно, что противник довольно многочислен, неплохо натренирован и готов к действиям в составе группы.

ТАКТИКА: *Т.к. в нужный вам комплекс есть только один реальный вход, его и надо использовать для осторожного штурма. Всех охранников на периферии надо убивать дальнобойным оружием, тогда как мощное оружие ближнего боя надо использовать для уничтожения скоплений охранников, т.к. враги недооценивают вашу технологию и привыкли ходить толпой. Вы сможете их уничтожить, вообще не заходя в лагерь. Если же вам все-таки придется это сделать, то вам придется убивать врагов по одному за раз, дабы не дать им наскочить всей толпой.*

Казахстан

Ближний город был просто-таки ввергнут во власть анархии после того, как его мэр безвременно скончался. Хотя события эти вас непосредственно не касаются, ясно, что в такое нелегкое время людям нужна некоторая моральная поддержка. Кстати, другим синдикатам эта мысль также пришла в голову. Вашему отряду предстоит уничтожить всех подонков, работающих на врага.

Информация по синдикатам: По крайней мере, три вражеских отряда окажутся на вашем пути. Если вам повезет, они решат друг друга перестрелять, вам останется только добить раненых, а потом рассказать кое-что местному содержателю морга.

ТАКТИКА: *Дайте врагам всласть пострелять друг в друга, сами же держитесь плотной группой, стараясь не попасть под перекрестный огонь. Ждите своего часа и просто защищайтесь. Большая часть врагов поляжет еще до того, как вы решите сдаться и пойдете со своей метлой вытирать кровь с пола. Вам пригодятся автоматы и какое-нибудь дальнобойное оружие. Поскольку эта миссия может затянуться, возьмите с собой аптечку.*

Камчатка

После того, как ваши политические союзники начали отказываться от ваших вежливых и выгодных предложений, отношения ваши перешли в совсем другую плоскость, этого так стерпеть нельзя. Чтобы восстановить статус-кво и преподать кое-кому урок, надо убить жену вашего бывшего друга.

Ваш отряд будет высажен в доках плавучего города, где, по вашим данным, враг проводит

большую часть времени. Точное его местоположение неизвестно, но мы знаем координаты одного ценного информатора, который после непродолжительного допроса расколется, предварительно «убедившись» в своей неправоте.

Информация по защите: Местная полиция - вот и все, кто сможет вам помешать. Эти парни очень плохо вооружены и обучены, больших хлопот с ними не будет.

Информация по синдикату: Нет никаких причин ожидать присутствия отрядов чужих синдикатов, т.к. на их бизнес это убийство никак поначалу не повлияет. Но, на всякий случай, будьте осторожны: вдруг появятся вражеские разведчики.

Информация по цели: Цель охраняется, по-видимому, личной гвардией. Больше никакой информации нет.

ТАКТИКА: *Убийца-одиночка сможет пройти прямо к практически неохраняемому дому, не замеченным никем, кроме случайных знакомых. Когда вы придете к дому, как следует рассчитайте момент выстрела. Если дом окажется под хорошей защитой, подождите, пока жертва из него не выйдет, а затем убейте ее снайперским выстрелом в затылок, издалека.*

Урал

Вражеский синдикат терпит неудачи из-за населения соседнего города. Это связано, в основном, с тем, что ваш синдикат начал новые презентационные программы на подсознательном уровне. В результате враг отвел из окрестностей города свои части, оставив его беззащитным перед огнем ваших солдат. Ваша цель - произвести разведку района и очистить его от остатков неприятеля.

Информация о синдикате: Вражеские солдаты не очень сильны, даже в камеру никого как следует не засадишь, будет потом полгода жаловаться. Полицейские в этом городе тоже не блещут, что вам, что врагам - всем на них наплевать.

ТАКТИКА: *Мелкое оружие вместе с автоматами для поддержки обеспечит вам успех в этой миссии. Двоих агентов вполне хватит для уничтожения всех врагов в городе, причем сделают они это очень быстро. Можно держать агентов вместе, плотной группой, можно вести одного впереди, второго, с дальнобойным оружием, сзади, чтобы прикрывать первого.*

Сибирь

Растущий город привлек внимание головного офиса, который решил создать здесь мощную базу для ваших грязных распродаж или производства фальшивых мозгов. Впрочем, город пока занят чужими отрядами, так что пока недоступен для ваших маркетологов. Пока вы не уничтожите противника, попасть туда будет невозможно. Ваш отряд должен пробиться через город и решить эту задачу.

Информация по городу: Город разделен на две части железнодорожными путями, так что единственный способ перемещаться из одной части в другую - на рейсовом автобусе, который очень быстр и эффективен.

Информация по синдикату: Последняя информация свидетельствует о том, что в городе присутствуют, как минимум, три вражеских отряда самообороны. Также известно, что вас там ждут, поэтому схватка будет жестокой, не надейтесь на легкую победу.

ТАКТИКА: *Отряд в полном составе надо высадить на окраине города, каждый человек на счету. Один или два агента должны быть вооружены оружием поддержки, их место позади. Остальные должны двигаться впереди с оружием ближнего боя, под прикрытием выстрелов своих товарищей. Постарайтесь сначала очистить от врага одну половину города, а уже потом заняться другой. Перевозите на другую сторону отряд целиком. Вы сможете всем отрядом пройти все подозрительные места без особых карательных действий. Не разделяйтесь, иначе станете легкой добычей врагов.*

Индонезия

Один из ваших информаторов оказался достаточно безмозглым и попал в полицию, его препроводили в местную тюрьму. Он располагает ценной информацией, благодаря которой объемы продаж синдиката в регионе могли бы возрасти многократно. Вашему отряду поставлена задача - ворваться в тюрьму и освободить информатора. Он извещен о готовящемся налете и ждет вас.

Информация об обороне: Тюрьмы предназначены для того, чтобы не выпускать людей, поэтому войти в них не составляет проблемы. Дворик для физических упражнений находится рядом с большими воротами. Охрана патрулирует двор по верхним дорожкам, выше уровня земли. Двое охранников находятся на смотровой башне над воротами, а остальные - в большом здании к востоку от тюрьмы. По-видимому, все они неплохо вооружены.

Информация от разведчика: В последнем сообщении, которое он передал, говорилось о каком-то штурмовом оружии, которое он якобы успел спрятать, прежде чем вошел в здание. Сообщение было искажено помехами, поэтому больше ничего разобрать не удалось.

ТАКТИКА: *Действовать как можно быстрее. Транспортный отдел на этот раз предоставил вам автомобиль, так что вы сможете попасть в тюрьму достаточно быстро.*

Когда вы войдете в тюремный двор, ваш человек будет ждать вас рядом с фонарем в центре двора. Остановитесь рядом с ним и подождите, пока он заберется в машину. После этого на полной скорости мчитесь в зону десантирования. С управлением машиной вполне справится один агент, остальные могут организовать шквал огня, убивая по пути попадающихся охранников.

Тихое место

Местное население очень страдает от нападений какого-то неясного, но злого врага, по-видимому, связанного с вражескими синдикатами. Т.к. этот городок находится в списке вашей экспансии, вам придется захватить его и удерживать.

Ваш отряд проведет быструю операцию по вытеснению вражеских частей с последующей зачисткой местности.

ТАКТИКА: *Держите своих агентов под рукой и просочитесь одним резким броском. Для того, чтобы убивать врагов, вам хватит легкого автоматического оружия, но, на всякий случай, возьмите что-нибудь мощное и дальнобойное. Для этой тонкой работы вам пригодятся схемы ведущего, выполняющего всю черновую работу, а вам остается только постреливать издалека.*

Китай

Ближайший город просто нашпигован вражескими агентами. Их присутствие постоянно растет, так что вам нужно как можно быстрее захватить этот город, нашпиговав вражеское отребье свинцом, чтобы было неповадно.

ТАКТИКА: *Вооружите ваших ребят автоматическим оружием и покажите противнику, каково это - сражаться с машинами-убийцами. Продвигайтесь по городу как можно методичнее, так, чтобы никто не ушел из расставленных вами сетей.*

Иран

Один из ваших гражданских советников, которому вы слегка приплачивали за послушание, собирается в самом скором времени открыть торговый центр. Ему довольно многое доверяли, он имел доступ к кое-какой информации, так что он может создать вам массу проблем. Его надо убить прежде, чем он успеет продать свою информацию соперничающему клану.

Данные по городу: В этом городе есть канал, разделяющий город на две части. Торговый центр находится на северном берегу, и мост вы можете перейти только в нескольких местах, так что ваша первоочередная задача - обеспечить себе безопасность переправы.

Данные по защите: Донесения разведки говорят о том, что, как минимум, три вражеских синдиката проявляют интерес к информации, которой владеет этот советник. Также возможно, что он нанял себе телохранителей, чтобы обезопасить свое существование.

ТАКТИКА: *Сделайте безопасным ближайший мост перед тем, как переправляться на северный берег. «Узи» вполне справятся с основной массой вражеских агентов, но если вы увидите телохранителей, то разумнее будет воспользоваться дальнобойным оружием, чтобы не лезть в драку с откормленными, хорошо оплачиваемыми (в отличие от ваших конкурентов, которые живут на хлебе и воде) профессионалами.*

Ирак

Один из ваших бывших работников решил уволиться по собственному желанию и начать собственное дело. Он использует технологию, украденную из ваших лабораторий, для усиления своих исследовательских разработок, и, разумеется ему нельзя позволить уйти просто так. Ваша задача - проникнуть в его жилище и прикончить его с максимально возможными мучениями.

Информация по городу: Под городом имеется система проходов и туннелей. Считается, что один из туннелей ведет в интересующий вас комплекс. Если вы смогли бы обнаружить этот проход, то значительно облегчили бы себе дорогу к цели, не привлекая к себе внимание властей.

Данные по цели: Объект лежит в юго-западном углу города, как раз неподалеку от железной дороги и, по-видимому, его охраняет значительное число легковооруженных стражей.

ТАКТИКА: *Убийца-одиночка имеет весьма высокие шансы проникнуть в этот район и уничтожить цель, поднимая минимум шума, но всегда полезно держать под рукой еще несколько агентов для страховки. Что касается туннелей, то туда лучше всего взять дробовики, т.к. там большинство столкновений будет буквально лицом к лицу, а на таком расстоянии нет ничего лучшего, чем горсть картечи в лицо. Если же вы решите пробираться к цели по поверхности, то попробуйте использовать для этого железную дорогу, она значительно уменьшит число неприятных встреч с полицией и прочими противниками.*

Ливия

Коррумпированный мэр ближнего города начал сосать деньги из добрых горожан уже больше года назад. Теперь народ уже едва сдерживает ненависть к этому тирану, так что самое время показать гражданам ваш синдикат в лучшем свете и предложить им свое правительство в обмен на незначительные торговые льготы. Но для начала вам надо прикончить мэра - эту грязную работенку предстоит выполнить вашей команде.

Информация по цели: Ваша мишень в данный момент сидит на конференции со своим начальником штаба, где они обсуждают, как еще ограбить простой люд, так что в данный момент вы можете нанести ему внезапный удар. Встреча происходит в большом здании в центре города.

Данные по синдикату: По данным разведки, некоторые другие синдикаты обратили внимание на эту замечательную возможность и отправили сюда свои элитные отряды для того, чтобы взять ситуацию под свой контроль. По последним данным, как минимум, три синдиката планируют три операции в этом городе и посылают туда своих бойцов.

ТАКТИКА: *Самая большая проблема состоит в том, что вам вряд ли удастся добраться до цели, не ввязавшись в драку с вражеским отрядом. По этой причине весь отряд надо вооружить стандартным патрульным снаряжением. Ваша лучшая тактика - разобраться с вражескими отрядами, прежде чем обратить пристальное внимание всех ваших агентов на мерзкого мэра. Как только доберетесь до конференц-зала, разделите свой отряд и пошлите своих людей с обеих сторон, чтобы они прикончили негодяя. Позаботьтесь об охране при помощи дальнобойного оружия. Тогда проблем у вас не будет.*

Аравия

Двое известных репортеров остановились в соседнем городе. Со своими журналистскими связями они могли бы оказаться ценными источниками информации. Конечно же, им надо пройти специальную подготовку и получить надлежащую мотивацию. Ваш отряд будет использован для того, чтобы убедить репортеров присоединиться к вашей уважаемой организации.

Данные по синдикату: Получены донесения о том, что в этом районе наблюдается повышенная активность вражеских отрядов. Пока что у них нет причин вмешиваться, но если они выяснят ваши намерения, то у вас возникнут серьезные проблемы.

ТАКТИКА: *На самом деле эта миссия совсем примитивна. Один агент с «убедителем» должен быть выброшен рядом с каждой из целей. А третий будет с оружием в руках приглядывать за вражескими отрядами. Не надо пытаться атаковать врага, отвечайте ударом на удар, но не более того. Если вы все же устроите перестрелку, постарайтесь вывести своих репортеров из зоны перекрестного огня, а не то всей вашей «убедительности» не хватит.*

Западная Австралия

Прошла информация о том, что конкуренты разработали индивидуальное защитное устройство, генератор силового поля, который позволяет агенту защищаться от пуль, причем устройство достаточно компактно, чтобы не стеснять свободы действий агента. Не надо вам говорить, какое значение будет иметь подобное устройство в будущих схватках. Нельзя позволить, чтобы подобное открытие принадлежало кому-нибудь, кроме вашего синдиката.

Ваш отряд должен проникнуть во вражеский комплекс и захватить прототип устройства.

Информация по синдикату: Т.к. столь революционное устройство обещает в корне изменить ход будущих боев, вам наверняка будет противостоять серьезная служба безопасности. По последним данным, вам придется сражаться с несколькими вражескими отрядами, вооруженными «узи» и скорострельными пушками. Эти отряды патрулируют город, чтобы застраховать новое изобретение и все лаборатории от вторжения.

Данные по защите: Система безопасности в этом городе довольно тормозная, но вот вокруг самого комплекса она очень эффективная и мощная. Ожидается встреча с несколькими легково-оруженными охранниками, а также укрытыми, тяжеловооруженными отрядами.

ТАКТИКА: *Сгруппируйтесь вместе для того, чтобы противопоставить врагу максимальную ударную мощь. Когда враг начнет вас атаковать, действуйте быстро и аккуратно. Все же следует сконцентрироваться на достижении комплекса. Атакуйте само здание с двух сторон, дабы вынудить охрану здания разделиться. Дальнобойное оружие поможет вам убрать охрану, прежде чем она как следует примется за дело.*

Северные территории

Несколько мятежников-активистов были замечены за своими смутьянскими занятиями в соседнем двойном городе. Местная полиция, по-видимому, не очень интересуется подрывной деятельностью, так что вашей команде придется позаботиться и о страшных бунтовщиках, и о нерадивых блюстителях порядка.

Данные по городу: Этот город разделен большим проливом надвое, сообщение осуществляется по двум большим мостам. Доступ к мостам - с проверкой документов, так что вам придется найти машину, на которой можно переехать пролив.

ТАКТИКА: *Тихая команда убийц из одного или двух агентов будет иметь наибольшие шансы на успешное убийство, не привлекая внимания полиции. Дальнобойные винтовки для точных выст-релов - вот что вам нужно, тогда вы сможете скрыться незамеченными. Один из агентов может войти в дом, чтобы прикончить мятежников, а другой должен прикрывать его со своей снайпер-*

ской винтовкой.

Смотрите за своим транспортом, т.к. он может вам понадобиться для того, чтобы добраться до зоны высадки.

Новый Южный Уэльс

Полиция в этом небольшом городке стала безбожно коррумпированной и срывает одну вашу рекламную кампанию за другой. После встречи с вашим гражданским советником было принято решение помочь вашим беспомощным друзьям избавиться от коррумпированных и бесполезных ублюдков, позорящих славный городок. Разумеется, полиция вашего синдиката наведет в городе порядок! Ваш отряд должен провести зачистку территории, уничтожив всех полицейских офицеров в этом городе.

Данные по синдикату: Одна из причин, по которым коррупция достигла столь значительных размеров, состоит в том, что, как минимум, три вражеских синдиката кормят городскую полицию. Если противник узнает о ваших планах, то непременно вышлет свои защитные отряды.

ТАКТИКА: *Высадите весь свой отряд, вооруженный легким автоматическим оружием. Если у вас кончатся патроны, то вы можете использовать снаряжение с убитых полицейских.*

В этой миссии следует провести методическое прочесывание всей территории города, а не метаться в ярости, стреляя в каждого встречного. Очищайте дом и только тогда переходите к следующему.

Мозамбик

Один из ваших военных информаторов только что информировал вас о проекте мощного оружия, над которым в данный момент работают армейские светила науки. RLX 240 - это экспериментальная переносная ракетная установка на научной базе в пустыне. По рапортам разведки, она как раз сейчас вошла в стадию физического прототипа. Разумеется, ваши специалисты хотят получить эту игрушку, и вам придется пройти сквозь огонь, воду и медные трубы, чтобы ее раздобыть.

Информация по защите: Сама по себе база состоит из длинной аллеи, начинающейся у входа и ведущей к главному зданию. В дальнем конце она охраняется несколькими солдатами, которые вооружены довольно солидно. У них есть тяжелое вооружение, да и внутри главного здания вам придется попадать в бункеры, очень хорошо защищенные. Так что, если все это окажется правдой, то враг обладает потрясающей огневой мощью и может сжечь все, что появится на аллее.

Данные по цели: По-видимому, цель находится в охраняемой комнате на крыше дальнего здания.

ТАКТИКА: *Т.к. вам окажут очень серьезное сопротивление, то вам надо также серьезно подготовиться. Учтите, что вас атакуют с обеих сторон, так что держитесь одной из них, чтобы не сразу зажариться. Может быть, стоит послать одного агента по флангу, чтобы он попытался пройти в здание с этой стороны. О внутренней планировке здания ничего не известно, так что там вы будете действовать по обстановке.*

Заир

Капитан местной полиции собрался уйти в отставку после долгой и славной карьеры, в течение которой он изредка поступался буквой закона, когда вы его об этом просили. Его преемник, по-видимому, давно продался другому синдикату, вряд ли он будет полезным. Ваш отряд должен переубедить нового капитана и переправить его в зону высадки, чтобы отправить его в вашу штаб-квартиру для серьезного разговора.

Данные по синдикату: Вражеский синдикат узнал о вашем плане и отправил отряд прикрытия для охраны нового капитана.

Данные по цели: Цель находится в комплексе в северо- западном секторе города. Капитан не очень-то захочет изменить своим убеждениям, у него довольно твердый характер. Он хорошо вооружен.

ТАКТИКА: *Один или два агента с легким автоматическим оружием и, как минимум, одним «убедителем» должны справиться с капитаном, а вот вражеский отряд требует большего внимания, которое ему и придется уделить. Пошлите несколько сгруппированных агентов для того, чтобы расправиться со штурмовиками противника, расставьте их так, чтобы они прикрывали друг другу спины. Если вы пошлете на дело много агентов, то можете заманить врага в засаду и подавить своим численным превосходством, но ни в коем случае не завязывайте бой вблизи цели, т.к. капитану будет угрожать гибель от случайной пули.*

Алжир

Ваша последняя рекламная кампания и сезонная распродажа была сорвана вражескими агентами. Ваш отряд должен приземлиться прямо в городе и уничтожить всякие следы врага.

Данные по городу: Город разделен надвое большим проливом, через него можно переправиться только по одному мосту, который вам и следует взять под свой тщательный контроль. Т.к. это автомобильный мост, то для пешеходов он недоступен. Какой-то транспорт вам понадобится для того, чтобы перебраться на другую сторону.

Данные по синдикату: В этом городе имеется, как минимум, пять отрядов, принадлежащих различным синдикатам.

ТАКТИКА: *Для проведения такой акции ваш отряд должен быть в полном составе. Держите его в боевом построении и используйте свою мощь сосредоточенно, атакуя отдельные цели. По-видимому, вам придется сражаться с большим количеством врагов, так что следите за расходом боеприпасов. Будьте готовы к тому, чтобы снимать оружие с мертвых вражеских агентов. Не забудьте взять с собой побольше аптечек - схватка будет горячей.*

Южная Африка

Незначительная, на первый взгляд, утечка информации произошла через болтуна из вашего разведдепартамента. Информация дошла до местных властей, они расстроились, узнав о ваших боевых операциях в этом районе. После того, как с болтуном разобрались, осталась проблема излишней информации.

Вы получили информацию, что тот же самый местный авторитет должны совершить инспекционный осмотр местных казарм. Охрана вокруг казарм слишком хорошая, чтобы ваш отряд мог высадиться прямо туда, так что придется добираться пешком. Вас высадят рядом и вам придется самостоятельно найти дорогу. Разумеется, местного деятеля надо прикончить.

Информация по цели: Цель встречается с командиром базы на северном транспортном контроле. Т.к. она только что приехала на машине, то, увидев вас, может немедленно смыться.

Данные по обороне: Т.к. на военных базах оборона бывает поставлена на широкую ногу, вам предстоит столкнуться с ожесточенным сопротивлением. Вы можете ожидать, что все пешие солдаты будут вооружены легкими автоматами, но, кроме этого, там будут несколько тяжеловооруженных солдат. Неясно, сколько человек окажут вам сопротивление, но вам придется очень нелегко. По всей вероятности, вас встретят, как минимум, тридцать человек, а, может, и больше.

ТАКТИКА: *Первым делом вам надо пробраться в сам комплекс. Для этого вам понадобится какой-то транспорт. Если вам удастся собрать всю группу вместе, то при должном внимании и осторожности вы сможете избежать засад и, концентрируя огонь в первую очередь на тяжелом оружии противника, сможете спасти свой отряд, избежав серьезных потерь. После того, как цель будет уничтожена, прибудет бронированный транспорт для того, чтобы отвезти вас в зону высадки. Он не будет долго ждать, поэтому поторопитесь.*

Судан

Двое уличных хулиганов в соседнем городе работали информаторами на вражеский синдикат, они продавали информацию о разведывательной активности в этом районе. Это совершенно беспрецедентная наглость с их стороны, так что вам надо незамедлительно отреагировать и показать этим парням, что бывает с доносчиками. Желательно это проделать при помощи оружия крупного калибра.

Данные по синдикату: По-видимому, они знают, кто ими интересуется, и эту информацию они передали своим офицерам связи. Вы можете встретить сопротивление со стороны нескольких вражеских ударных отрядов.

Данные по цели: Цели разделились в надежде затруднить вам работу. Мы подозреваем, что они затаились в личных квартирах в восточной и южной частях города.

ТАКТИКА: *Постарайтесь сначала разобраться с вражескими отрядами, так, чтобы они не могли вас отвлекать от основной работы, когда вы к ней приступите. Когда вы убьете всех вражеских агентов, то сможете убить и свои цели, по одной или обе сразу. Точно известно только одно - вам передается местонахождение только первой цели, так что работать лучше по порядку.*

Кения

Один из ваших секретных агентов обнаружил, что его раскрыли, и пытается уйти от погони. В этот момент она находится в соседнем городе и несколько вражеских отрядов уничтожения начали за ней охотиться. Они не должны ее поймать, т.к. она имела доступ к очень важной официальной информации.

Ваш отряд будет высажен поблизости и вам надо будет ее эскортировать к месту встречи.

Данные по синдикату: В последний момент ваши сканеры обнаружили три десантных корабля, направляющихся к городу. Судя по полученной ранее информации, каждый корабль везет четырех агентов, так что всего их в городе будет двенадцать.

ТАКТИКА: *Убивайте врагов издалека, т.к. иначе случайные выстрелы могут убить эскортируемую разведчицу. Она сама может постоять за себя, так что, если нужно, она сама найдет, как выбраться из любой сложной ситуации, но ей постоянно нужна огневая поддержка, чтобы врагам не удалось сесть ей на хвост. Трое или двое агентов должны быть высажены с автоматами и дальнобойными винтовками, при этом взрывчатку с собой не берите, также как и дробовики, а не то, не дай бог, шлепнете свою девицу, то-то будет радости.*

Мавритания

Известная женщина-ученый работает над военной программой рядом с вашей базой. При этом она не осознает важности своей работы. Военные хотят, чтобы она как можно скорее завершила свою работу, и поэтому она тщательно охраняется. Ваш научно-исследовательский отдел весь трепещет в предвкушении встречи с этой прелестной леди - им так хочется поболтать с ней и узнать, о чем ей известно. Ваш отряд должен убедить этого видного исследователя сходить к вам в гости на чашечку чая.

Данные по обороне: Пока она работает в здании лаборатории, там очень много охраны, эти охранники очень хорошо обучены и прекрасно вооружены, хотя, конечно, не так, как ваши ребята.

Данные по цели: Вместо того, чтобы держать бедняжку взаперти все дни напролет, ей иногда разрешают пойти прогуляться. Это, разумеется, самый уязвимый момент во всей системе, хотя по пути за ней все равно следует охрана.

ТАКТИКА: *Если есть возможность проявить себя как снайпера, не упускайте ее. Двое агентов*

должны провести операцию, один с «убедителем», а другой с дальнобойной винтовкой. Как следует осмотрите территорию и особенно пункты охраны вдоль пути - перед тем как ринуться в бой, ваш снайпер должен снять охранников с максимальной дистанции, тогда как другой агент приблизится к цели и «убедит» ее. Постарайтесь не растревожить охранников, т.к. они могут случайным выстрелом убить прекрасную леди.

Нигерия

В соседнем городе появилась активистка, которая уже показала себя как знатный лидер и прирожденный организатор. Еще лучше ее навыки подпольной конспирации и развития коммуникаций. Если бы вы смогли «убедить» ее, то она стала бы вашим ценным союзником. Ваш отряд будет выброшен где-то поблизости.

ТАКТИКА: *Агент-одиночка, по-видимому, будет иметь больше всего шансов справиться с этой работой, поднимая минимум суматохи. Если вражеские синдикаты покажут свое присутствие, это означает, что вам надо прихватить с собой еще парочку надежных парней в качестве страховки. Они смогут вести заградительный огонь, когда ваш первый агент обнаружит цель и будет ее уничтожать.*

Перу

Военный советник вражеского синдиката забаррикадировался в бункере, находящемся в городе. Он весьма ценится врагом, но вам от него никакой пользы, информаторов у вас, слава богу, хватает, так что этого неудачника надо застрелить. Вражеский синдикат, по-видимому, попытается обеспечить серьезную защиту своему офицеру внутри города, так что ваш ударный отряд будет высажен вне центра города, рядом со входом в транспортную систему. Вы должны проникнуть в бункер и уничтожить цель прежде, чем враг успеет ее спасти.

Данные по городу: Город сам по себе находится на нескольких уровнях, поднятых специальными опорами. Т.к. лестниц с нижних уровней на верхние почти нет, то тем, кто упадет с главного уровня, будет очень трудно вернуться обратно.

Данные по цели: Бункер сам по себе не очень-то крутой. Вы можете приехать в него на машине по длинному туннелю, но вам, к сожалению, такую машину не предоставили, так что придется пройтись по туннелю. По-видимому, вход в туннель находится рядом с доками на южной стороне города.

ТАКТИКА: *Советник совсем не дурак, и если он увидит вас, то, несомненно, попробует вызвать себе подмогу либо попытается бежать. Вам надо поставить стражника у заднего входа на случай, если он захочет пуститься в бега.*

Аргентина

Один из ваших тайных агентов попал в засаду, когда он находился на пути к своему месту высадки. Его машина была взорвана, а его самого теперь везут в центр враждебного города. Ваш отряд должны быть десантирован поблизости от него, и вы проследите за тем, чтобы он добрался до своего места назначения в целости и сохранности.

Данные по цели: Вы связались с целью и предупредили его о вашем прибытии, так что он получил приказ ждать ваш отряд до того, как вы начнете движение к безопасному району.

Данные по синдикату: Несколько синдикатов очень обрадуются, если им удастся наложить свои волосатые руки на вашего парня, так что надо ожидать, как минимум, три вражеских отряда, посланных его захватить. Вы должны проследить, чтобы и волос не упал с его головы.

ТАКТИКА: *Полный отряд должны быть высажен для того, чтобы обеспечить максимальную безопасность цели, так что попытайтесь находиться на прямой линии, между врагами и целью,*

но не стойте к нему слишком близко, т.к. случайная пуля, летевшая в вас, может его поразить. Один из ваших агентов должен расчищать дорогу перед вами, для того ,чтобы тихо отвести цель в безопасное место.

Венесуэла

Один из ваших агентов старой модели решил взбунтоваться и предать вас после одной слишком интенсивной инъекции адреналина. Это, кстати, девица. Ее подобрали полицейские и теперь допрашивают на конспиративной квартире. Т.к. она работала на вас, то у нее есть жизненно важная информация о вашей тактике и военных операциях, а также разработках оружия. Разумеется, если она расколется, это будет катастрофой, так что вам надо убить ее, прежде чем она начнет говорить.

Данные по цели: Конспиративная квартира находится в центральном районе города. Предварительные разведданные говорят о том, что этот дом с флангов окружен двумя большими зданиями и что единственный путь во двор - это крыша, а затем вниз по уступу.

Данные по обороне: Т.к. врагу не каждый день удается захватить агента синдиката, вы можете ожидать довольно серьезную охрану, ждущую вас на подступах к дому. Несмотря ни на что, им не удается выстоять против хорошо вооруженного штурмового отряда.

Данные по синдикату: Без всякого сомнения, этот агент будет очень интересовать конкурирующие синдикаты, так что вы можете ожидать активность нескольких вражеских синдикатов в районе цели. Им нельзя позволить наложить свою грязную лапу на вашего агента, не подпускайте их на дистанцию действия «убедителя», чтобы они не получили доступ к функциям ее верхней памяти.

ТАКТИКА: *Маленький отряд из одного-двух агентов должен на полной скорости прорваться к конспиративной квартире и очистить крышу. Когда вы это сделаете, другой агент может переместиться во двор и выполнить миссию. Двое других агентов будут отвечать за организацию заградительного огня, если таковой понадобится. Самая важная их задача - предотвратить появление вражеских агентов на крыше. Для этого надо как можно активнее пользоваться дальнобойным оружием - это дело охраняющих крышу. Тем же, кто разбирается с охраной и целью миссии, хватит легких автоматов.*

Колумбия

Один из ваших исполнителей нуждается в медицинской помощи. К сожалению, доктор находится вне пределов вашей досягаемости, к тому же у него нет лекарств. Вам нужен кто-то, кто сможет достать для доктора все необходимое, а потом организовать ему надежное сопровождение, чтобы спокойно доставить его к больному.

Данные по цели: Гражданские машины скорой помощи имеют достаточный запас инструментов для полевой хирургии, так что одну такую машину вам придется захватить. Если вы сможете ее найти и привезти к доктору, то все остальное будет делом техники: - знай себе отгоняй вражеских агентов - и все.

ТАКТИКА: *Выстрелите по амбулаторной машине прежде, чем вы пойдете к доктору. Для того, чтобы вести машину, нужен только один агент, а второго вам следует отправить к доку, чтобы охранять его , пока машина будет в пути. Когда вы доберетесь до доктора с машиной, пустите его за руль, пусть ведет, а вы отвечайте за безопасность в пути.*

Бразилия

В Бразилии вражеский синдикат организовал базу для снабжения своих операций. Они собираются оставлять там своих солдат на отдых. В качестве приготовления к штурму ваш отряд должны проникнуть на базу и уничтожить всю находящуюся там технику. Нельзя оставлять ни следа после

своей атаки.

Данные по городу: База находится к западу от города и, по-видимому, до нее можно добраться по единственной дороге.

Данные по охране: База в данный момент недоукомплектована личным составом, так что сейчас самое время нанести удар, т.к. для защиты ценной техники имеется только один отряд, который следит за выполнением последнего этапа строительных работ.

ТАКТИКА: *Очевидно, вам придется найти какой-то транспорт, чтобы попасть на базу. С собой вам надо взять тяжелое оружие или штурмовое оружие для ближнего боя, чтобы уничтожить машины врага, тогда как агенты с оружием поддержки и дальнобойными винтовками уберут охрану издалека. Учтите, что ту машину, на которой вы приедете на базу, также надо уничтожить.*

Уругвай

Рядом с вами остановится вражеский конвой - для того, чтобы заправиться и дать отдохнуть личному составу. В одном из бронетранспортеров сидят потенциальные агенты. Также там имеется масса документов и полезной информации. Ваш отряд должен ворваться в ангар, где стоят машины, и уничтожить нужный вам бронетранспортер, затем украсть бумаги и вернуться на место встречи.

Данные по синдикату: Враг, которому принадлежат бронетранспортеры, не собирается радоваться вашим планам. Будьте готовы к вооруженному отпору со стороны нескольких отрядов противника.

ТАКТИКА: *Один из агентов должен проникнуть в комплекс и уничтожить бронетранспортер, Если вам удастся правильно выбрать цель, все будет в порядке. С собой надо брать либо огнеметы, либо вспомогательное оружие. Если у вас есть взрывчатка, берите и ее.*

Парагвай

Вражеский секретный агент провалился и теперь не отвечает на запросы и не выполняет ни ваши команды, ни вражеские. Судя по информации контрразведки, он имел доступ к самой секретной информации, которая крайне пригодится вам.

Ваш отряд будет отправлен на дело с переносным устройством связи, подключенным к «убедителю». Если вам удастся его убедить, то вы сможете выкачать из него все данные. Вам надо привести агента в нормальное состояние прежде, чем до него доберется кто- нибудь еще.

Данные по синдикатам: По крайней мере, три вражеских отряда находятся на пути сюда, чтобы разобраться с целью по-свойски, так что, если они вас «переубедят», то вы провалите миссию.

ТАКТИКА: *Один агент с «убедителем» сможет прорваться через город, не поднимая большого переполоха, а потом «убедить» этого свихнувшегося парня. Как только вы получите связь, вся информация будет передана в головной офис вашего синдиката по спутниковому каналу.*

Гренландия

Мелкий поставщик вооружений вашего синдиката был раскрыт военными, и теперь у вас начались проблемы с вооружением. Эту печальную ситуацию надо немедленно исправить, промедление смерти подобно. По данным разведки, именно мистер Карсон заложил вас военным, дал им полную информацию о поставках оружия и вообще повел себя как последнее ничтожество. Вы давно за ним наблюдали, а теперь ваши подозрения подтвердились, т.к. он посетил военный тренировочный лагерь.

Хотя было бы значительно проще убить его, он может владеть полезной информацией, так что его можно будет использовать против армии. Придется штурмовать лагерь и «убеждать» мистера

Карсона. После того, как вы его «убедите», ступайте на посадочную полосу рядом с лагерем и уходите подальше от этого негостеприимного места.

Данные по транспорту: К лагерю можно подобраться только через главные ворота; транспортный отдел подобрал для вас подходящую машину.

Данные по обороне: Разумеется, там имеется значительное военное присутствие, хотя все вояки и вооружены всего лишь легкими автоматами. Кроме того, там есть несколько охранных башен по периметру. Неизвестно, как они вооружены, но их надо уничтожить при первой возможности.

ТАКТИКА: *Для того, чтобы уничтожать башни, надо взяться за снайперскую винтовку и действовать с максимального удаления, чтобы не попасть под мощный ответный огонь. Один агент может болтаться позади остальных и поддерживать их снайперским огнем. Взрывчатку с собой брать не стоит, т.к. вы можете нечаянно уничтожить цель миссии. Когда вы появитесь на территории лагеря, солдаты ринутся на вас плотной массой.*

Калифорния

Доктор Колдуэлл сделал весьма серьезные открытия в области химического оружия и теперь стал очень ценной персоной для компании, на которую он сейчас работает. В данный момент другие синдикаты им вплотную заинтересовались, хотят взять его к себе на работу. Этого нельзя допустить, так что вам придется убедить доктора сменить офис на более надежный, поблизости от штаб-квартиры вашего синдиката.

Данные по городу: Химический завод, где работает доктор, находится в юго-восточном углу города.

Данные по обороне: Считается, что доктор достаточно хорошо осведомлен о деятельности синдиката, его интересах и методах воздействия, так что вполне логично предположить, что он нанял себе телохранителей. В таком случае вы можете встретить на этом секретном заводе удвоенную бдительность, а также хороший вооруженный отпор.

ТАКТИКА: *Из-за близости и агрессивности вражеских синдикатов вам придется десантировать отряд в полном составе, вооружив людей автоматами. Если химический завод хорошо защищен, то возьмите с собой дальнобойное оружие, чтобы аккуратно прикончить охранников, которые шляются по округе. Благодаря невероятной прочности этого оружия жизни доктора ничто не будет угрожать.*

Северо-восточные территории

Армия разработала новое противотанковое оружие, и ваши исследователи очень хотят с ним познакомиться. Оно было спроектировано и создано на Военной Базе Сараген в юго - восточной части города. По имеющимся данным, оружие до сих пор хранится на базе.

Общие данные: Первая ваша задача - добраться до базы, затем вам предстоит сразиться с отрядами конкурентов, пришедшими на помощь военным. Ваш синдикат не хочет терять своих вложений. Смотрите за тем, чтобы вражеские агенты не спутали вам все карты.

Данные по обороне: Т.к. база - военная, то она, соответственно, отлично защищена. По-видимому, у ее защитников есть самая современная военная техника. Так что ждите ожесточенный отпор.

Данные по цели: Считается, что само по себе оружие хранится в закрытом охраняемом помещении в южной части базы.

ТАКТИКА: *Вам надо отправить на дело отряд в полном составе. Непосредственно перед операцией разделите его на две группы, которые вы пошлете на штурм лагеря, так что даже если одну из них уничтожат, то у второй будет шанс прорваться. Для уничтожения орудий базы и ее охраны используйте дальнобойное оружие, а вот с остальными ребятами расправиться вам*

помогут милые вашему сердцу скорострельные пушки.

Аляска

Военные сконструировали небольшую крепость рядом с одним из заводов вашего синдиката. По вашим данным враг собирается использовать эту крепость в качестве опорного пункта для атак на ваш завод. Вам необходимо нанести превентивный удар по врагу. Вы выступаете во главе штурмового отряда, вашей команде поручено атаковать в первых рядах и нанести противнику максимальный ущерб, прежде чем отступить и дать главным силам завершить атаку.

Основная ваша цель - командующий базой, которого нельзя упустить. Не дайте ему убежать с базы. По вашим данным в крепости есть два бронетранспортера, которые также надо уничтожить. Также там есть медицинская спасательная машина, оснащенная очень интересным оборудованием. Вам надо его украсть и вернуться в зону высадки для того, чтобы отступить и посмотреть, как догорают остатки крепости после удара основных штурмовых отрядов. Для этой миссии вам будет выделен транспорт.

Данные по городу: Имеются два входа в крепость, основные ворота хорошо защищены, так что единственный безопасный въезд для машины - это через боковые ворота. Оттуда вы сможете попасть на крышу. Там также полно охраны - она облюбовала себе снайперские позиции.

ТАКТИКА: *Фронтальная атака с использованием машины даст вам шанс пройти сквозь огонь, зато за воротами наступит относительное затишье. Когда вы, наконец, очутитесь на территории базы, без особого шума и заявок на победу, вы сможете высадить всех своих агентов. Их надо вооружить оружием для ближнего боя и взрывчаткой, чтобы они взорвали БТР. Отступать лучше всего на амбулаторной машине, так что не уничтожайте ее.*

Юкон

Миссис Вествуд довольно долго угрожала одному из ваших работников скандалом, если он не признает ее претензии. Ему ее поведение перестало нравиться, он счел ее очень занудливой и утомительной и попросил ваш отряд в свободное время с ней разобраться - изменить ее точку зрения, не прибегая к пыткам и убийствам. Вашим ребятам поручено «переубедить» миссис Вествуд, объяснить ей, что к чему, и отвезти, откуда взяли, если от нее что-нибудь останется.

Данные синдиката: Как минимум , два вражеских синдиката заинтересовались судьбой миссис Вествуд и отправили свои отряды, чтобы захватить ее. Таким образом, у вас могут начаться серьезные неприятности, если только вы не поторопитесь и не проявите в этой миссии особое хладнокровие. Убивайте их без зазрения совести, они ведь тоже планируют использовать не совсем джентльменские методы.

Данные по цели: Цель - в маленьком домике на юго-востоке города. По-видимому, у нее есть телохранитель, хотя информация непроверенная.

ТАКТИКА: *Основная проблема в этой миссии - опередить вражеских агентов, которые представляют из себя довольно значительную угрозу успеху миссии. Вам надо послать на дело полную команду с самым лучшим вооружением, а также несколькими индивидуальными медицинскими пакетами. Помните, что вам надо опередить ВСЕХ противников - это нелегко. Пошлите одного агента с « убедителем» обрабатывать стерву, а остальным поручите агентов других синдикатов. Желательно убивать их в почтительном удалении от вашей цели.*

Роки

Один из друзей вашей корпорации раньше владел фермой, которую потом взяли себе военные; по-видимому, они используют ее как наблюдательный форпост для ведения своих операций в этом районе. У вас есть основания считать, что здесь планируется удар по вашим заводам, а

координироваться он будет с фермы. Вашего друга с женой против его воли содержат в одной из служебных построек. Ваш отряд должен нарушить вражеские коммуникации и заодно спасти вашего друга и его жену. Для этого вам придется их «переубедить».

Данные по обороне: Это военная операция, так что вы можете ожидать довольно активного сопротивления. У них масса резервов, с которыми вам не справиться, поэтому делайте свое дело как можно быстрее и отступайте. Их основное оружие - легкие автоматы, но могут пойти в ход и более серьезные штуковины.

Данные по цели: Основной коммуникационный узел находится в задней части БТР, который припаркован во дворе. Для того чтобы разрушить коммуникации противника, вам будет достаточно уничтожить БТР.

Данные по цели: Пленников содержат в одной из хозяйственных построек. Насколько вам известно, они находятся к югу от основного комплекса. Их, вероятно, охраняют, и они очень напуганы. Так что их придется убедить покинуть этот район.

ТАКТИКА: *Ваш отряд должны быть разделен на две части при выполнении этой миссии. Одна его часть проследует во двор и займется коммуникационным оборудованием. Как только вы уничтожите БТР из противотанкового оружия, вы сможете разобраться с охраной при помощи автоматов или же штурмовых ружей.*

К этому времени ваш второй отряд должен добраться до здания с пленниками; как только вы уничтожите коммуникации, убейте охранников, «переубедите» пленников и спасайтесь. Кстати, вам пригодится автомобиль, который предоставляется вам для проведения этой операции, его вы можете использовать для отступления.

Южные Штаты

Богатая вдова владельца вражеского синдиката купила себе небольшой городок в полное распоряжение. Она построила себе дом на маленьком острове западной части города и организовала там мощную финансовую и полицейскую поддержку.

В связи с этим ваши информаторы в городе начали чувствовать себя не слишком уютно и поток данных о противнике начал сокращаться. Во всем виновата вдовушка, которой самое время присоединиться к своему муженьку. Операцию надо проводить без лишнего шума и как можно быстрее.

Данные по синдикату: Последнее сообщение, которое вы получили, прежде чем связь прервалась, касалась того, как вражеский штурмовой отряд прибыл для проверки эффективности управления городом. По вашим предположениям этот отряд был предназначен для личной охраны властительницы судеб этого городка.

Данные по целям: До них очень трудно добраться, т.к. до острова пешком не дойти, а периметр его 24 часа в сутки патрулирует вооруженная до зубов охрана.

ТАКТИКА: *Единственный вариант убить вдову - это поразить ее выстрелом из снайперской винтовки с крыши соседнего здания. Если вы все сделаете правильно, то она умрет до того, как охранники поймут, что к чему. По-видимому, агент-одиночка привлечет меньше внимания, чем большой отряд, а вражеские синдикаты с меньшей вероятностью засекут ваше присутствие.*

Мексика

Один из ваших подпольных агентов был задержан за линией фронта врага и теперь местонахождение его неизвестно. Он занимался разведкой на территории противника и в этот момент его атаковали. Информация, им собранная, хранится в личном сканере, который он носит с собой. Ваш отряд будет сброшен в ту точку, из которой он в последний раз вышел на связь, и вам надо будет найти его сканер и принести его к зоне высадки.

Данные по цели: Сканер испускает сигнал, который отражается на вашем стандартном

переносном сканере. Ваша разведка сообщает, что он находится в юго-западном районе города.

Данные по синдикату: Сканер и его данные представляют значительный интерес для ваших конкурентов, так что они отправят свои поисковые группы одновременно с вами; не вы один рыскаете по этому городу в поисках сканера, ваши поиски будут перемежаться яростными перестрелками. Учтите, что враг на этот раз особенно хорошо оснащен.

ТАКТИКА: *Заберитесь в нужный вам район, а потом достаньте сканер как можно быстрее. Если возможно, не ссорьтесь с врагом, просто поставьте себе цель сохранить свою жизнь и спасти оборудование; если же на вас нападут, то попытайтесь заманить врага в котел и атаковать со всех сторон. Разделите свой отряд для того, чтобы врагу пришлось атаковать сразу несколько целей и разделить свою огневую мощь.*

Новая Англия

Соседний город только что восстал против своего местного правительства. В результате этого целый город оказался в состоянии анархии. В ходе переворота три политических кандидата появились на небосклоне, три человека, которые могут пригодиться, когда надо будет заново создавать управление городом. Ваш отряд будет сброшен в центр города, и вы должны будете «переубедить» кандидатов перед тем, как возвратиться в зону высадки.

Полицейские данные: В результате хаотических беспорядков полиция прекратила существование. Так что вы можете делать все, что вам взбредет в голову в черте города.

Данные по синдикату: Разумеется, ситуация складывается таким образом, что к городу привлечено очень много внимания. Кажется, несколько вражеских отрядов находятся на пути к городу. Есть надежда, что они увлекутся междоусобицей, а вам предоставят свободу действий.

ТАКТИКА: *Вам надо обеспечить себе безопасность, так что берите максимально большую команду. Не забудьте «убедитель». Что бы вы ни собирались делать, избегайте прямого контакта с противником до тех пор, пока не справитесь с целями миссии. Ни в коем случае не вставайте на линию огня между двумя соперничающими группировками. Когда выполните миссию, можете спокойно пройтись по улицам города и добить оставшихся уродов.*

Колорадо

Важный и очень талантливый министр собирается покинуть страну. Вы знаете, что у него есть конфиденциальная информация о вашем синдикате, так что для того, чтобы обеспечить себе душевный покой, вам придется его убить. От станции до аэродрома его сопровождает вооруженный конвой. Вашим агентам надо перехватить конвой и убить министра прежде, чем он успеет сесть в вертолет.

Данные по безопасности: Весь маршрут отслеживается полицейскими и офицерами в штатском. Они вооружены и готовы к неожиданностям. Весь конвой состоит из двух бронетранспортеров и полицейского автомобиля, в котором едет цель.

ТАКТИКА: *Один агент в данной ситуации будет иметь не меньше шансов, чем целый отряд. Трудность с наведением заставит вас быстро бежать за конвоем, уничтожать полицейский автомобиль придется из тяжелого оружия. Есть более тяжелый и рискованный маневр - украсть машину, пристроиться к конвою, а затем, когда мишень выйдет из машины и пойдет к вертолету, расстрелять ее из автомата. В таком варианте все надо очень аккуратно рассчитать. Но зато все получается гораздо интереснее.*

Войдите в экран ввода пароля и наберите HACKER 5QVAD. - вы сможете выбрать любое оружие и любой уровень в игре.

• TECHNOCLASH •

(СТОЛКНОВЕНИЕ)

• Electronic Arts • Количество игроков 2 • Боевик с элементами ролевой игры •
Рейтинг ★★★★★★★★★☆☆

В настоящее время Вселенная разделена на несколько миров и областей, которые развиваются независимо друг от друга и живут параллельно, каждая своей жизнью. И, может быть, никто из жителей этих миров так никогда и не узнал бы о существовании параллельных миров во вселенной, если бы...

Предыстория

А дело было так. Жили-были люди во внутреннем мире межпространственной вселенной. В их мире царило раннее средневековье, где варвары были наравне с магами белых мантий. Не все люди внутреннего мира могли колдовать, но и черная магия здесь была не принята. Разные механизмы были уничтожены, - и не случайно. Ведь роботы способны обходиться без людей, имея в своем арсенале такое мощное оружие как искусственный интеллект. Так и жили бы люди, не зная бед и забот, да не тут-то было.

Параллельно внутреннему миру развивалась наша с вами планета Земля, наше будущее. И надо сказать, что земляне достигли небывалых высот в технологиях конструирования машин-роботов с искусственным интеллектом. А те, в свою очередь, видя опасность в своих создателях землянах, уничтожили их и стали единственными хозяевами на планете. Теперь они делали все сами, даже строили друг друга. Так, в один ужасный день, киборги построили портал-дверь между параллельными мирами. Вход из портала во внутренний мир оказался в храме **TEG**.

Киборги отправили во внутренний мир своего разведчика. Жители внутреннего мира обнаружили его и доложили правительству, которое послало оперативную группу из четырех человек во главе с **ABARIS`ом**, древним магом, очень уважаемым и почитаемым в своем мире. **ABARIS** готовил на замену себе молодого волшебника **RONAAN**'а. И вот **ABARIS**, **RONAAN** и два их телохранителя - маг **CHAZZ** и варвар **FARRG** - пришли на место открытия портала в храм **TEG**. Здесь-то и поджидала их неудача: они случайно телепортировались на Землю в место под названием Лас-Вегас. Четверка удивилась произошедшему, но предпринимать что-либо оказалось поздно - портал закрылся. Что теперь делать? Как вернуться домой? Ведь Земля заселена киборгами и прочими роботами, которые очень враждебны к людям и будут им всячески мешать.

Итак, ваша основная задача - помочь героической четверке пройти по земным лабиринтам и найти дорогу домой. А чтобы осуществить этот благородный замысел, вы можете взять на себя роль одного из героев.

RONAAN

Молодой маг, ученик **ABARIS**'а и сын великого повелителя внутреннего мира. **RONAAN** - мастер многочисленных магических порядков. В его распоряжении - целый арсенал возможностей, способных испепелить, в буквальном смысле этого слова, всех врагов. Правда, для этого нужны необходимые компоненты. **RONAAN** способен видеть сквозь стену, используя магию глаза **INDAR** (в игре это показано как вид сверху, поэтому вы легко видите противника за стеной). С помощью древнего заклятия **FALCON RONAAN** способен вызвать птицу тьмы, которая поможет вам увидеть окружающий мир. И в заключение можно отметить, что этот герой - самый главный и вам дано право управлять его действиями. Остальными героями управляет компьютер.

CHAZZ

Маг, посланный великим повелителем охранять **RONAAN**'а. Он мастер огненной магии. Если **CHAZZ**'а разозлить, то он может бросить во врага мощнейший огненный шар, и враг будет повержен (испепелен). **CHAZZ** очень импульсивный и неразговорчивый герой, которым управляет компьютер.

FARRG

Варвар небывалой силы. Именно поэтому **FARRG** был послан великим повелителем охранять **RONAAN**'а. **FARRG** не только очень силен физически, но и прекрасно владеет всеми видами немагического стрелкового и холодного оружия. В бою он может поразить противника, например, гранатой из наплечной ракетницы. А если враг окажется рядом с **FARRG**'ом, то это значит, что минуты его сочтены. За спиной этот варвар носит острый меч, способный разрубить любую сталь. **FARRG** двигается быстро и тихо, в отличие от **CHAZZ**'а, и очень полезен в разведке, т.к. весьма наблюдателен. Этим героем также управляет компьютер.

ABARIS

Могущественный магистр конклава магов внутреннего мира, наставник **RONAAN**'а. **ABARIS** способен охранять вас от неприятеля и излечивать раны. Но для лечения вы должны вернуться в главный штаб уровня, так как **ABARIS** - почтенный старик и не может передвигаться. Зато он может воскресить из мертвых, произнеся специальное магическое заклинание, и даже может сделать своих товарищей неуязвимыми на некоторое время. **ABARIS** не принимает участия в приключениях (за него нельзя играть), т.к. он презирает роботов и разного рода технику всей душой до такой степени, что не может на них смотреть. Но к **ABARIS**'у при необходимости можно обратиться за помощью.

Первоначальное меню

NEW GAME - новая игра

PASSWORD - пароль. Эта функция позволяет набирать код уровня игры. При задействовании этой функции на экране появляется таблица, состоящая из букв латинского алфавита и цифр от 0 до 9.

INTRODUCTION / CREDIT - предисловие игры. В этой функции вы можете узнать о создателя игры, а, главное, - о ее героях.

SIX (или THREE) -BUTTON CONTROLLER - управление. Эта функция позволяет вам менять управление игрой с шестикнопочного на трехкнопочное и обратно.

Управление

1. Набор кода уровня игры в функции PASSWORD

Кнопка A - BACKSPACE (возврат курсора) - при нажатии этой кнопки курсор смещается к предыдущему набранному вами символу, т.е. влево.

Кнопка B - ENTER (ввод) - при нажатии этой кнопки вводится тот символ, на котором стоит курсор.

Кнопка C- NEXT (следующий) - курсор смещается вправо, к следующему символу.

Кнопка START- DONE (выполнено) - при нажатии этой кнопки ваш код активизируется (если он правильно набран). Если код набран неправильно, то появляется надпись: **PASSWORD IS NOT VALID** (пароль неправильный)

Через функцию **PASSWORD** можно начать новую игру. Для этого наведите курсор на **NEW GAME** и нажмите кнопку **«B».**

Кнопки **«X», «Y», «Z»** не действуют.

2. Управление во время игры

3-х кнопочное управление

Кнопка A - меч. Меч используется в ближнем бою, а также для отражения практически всех видов оружия, примененных против игрока. При нажатии и удерживании кнопки можно осмотреть близлежащую местность.

Кнопка B - стрелять

Кнопка C - смена оружия. При нажатии и удерживании этой кнопки появляется следующее:

L - **LIGHTING**
S - **SUPER**
A - **ANGLE**
T - **TIME BOMB**
B - **BASIC**
M - **MONDO MAJOR**
H - **HOLD**
W - **WIDE**
D - **DEATH**

Оружие

Основным оружием является «**BASIC**». Если вы используете какое-либо другое оружие и захотите перейти на основное, надо нажать кнопку **«C»,** и ваше оружие автоматически переключится на основное.

Кнопки A+C - применение неуязвимости

Кнопки B+C - применение левитации

Кнопки A+B - восстановление энергии

Кнопки A+START - задействование карты (**GO TO INDAR VIEW**) ; убрать карту можно повторым нажатием этих кнопок.

Кнопка «START»- при нажатии этой кнопки появляется меню.

6-ти кнопочное управление

Кнопки «A», «B», «C», «START» - то же самое, что и при 3-х кнопочном управлении

«X»- телепортация

«Y»- левитация

«Z»- неуязвимость

MODE - восстановление энергии (**HEAL**)

CONTINUES (продолжение) - их количество определяет, сколько раз вы можете еще сыграть на данном уровне после смерти вашего персонажа.

LEVEL (уровень) - номер уровня, который вы проходите в данный момент.

INVENTORY (предметы) - в начале каждого уровня здесь пишется надпись: (нет ключа-карты). С момента получения какого-либо ключа здесь фиксируется, для чего он предназначен.

GO TO INDAR VIEW (просмотр карты уровня) - с помощью этой функции вы можете посмотреть всю карту уровня, При ее задействовании появляется птица, управляя которой с помощью курсора вы можете смотреть карту. При этом в левом нижнем углу появится небольшой черный монитор с изображением небольшой части карты уровня. На этом мониторе можно видеть только ваше местоположение (+) и местоположение врагов (#cl#). Во время просмотра карты и управления птицей вашего героя на экране не видно, но с какой-нибудь стороны обязательно появится стрелка, которая поможет определить, где в данный момент находится ваш персонаж. Птицу никто не может ранить и убить. Но пока вы общаетесь с ней, вашего персонажа могут уничтожить находящиеся рядом враги, т.к. во время просмотра карты вы не можете ни двигаться, ни стрелять.

HEAL (излечивание) - при применении этой функции вы можете восстановить свою (вашего героя) жизненную энергию, а также энергию вашего телохранителя.

LEVITATE (левитация) - с помощью этой функции ваш персонаж (и только он!) может перелетать на небольшие расстояния. Функция необходима, когда на вашем пути встречаются дыры. К сожалению, телохранитель **FARRG** не может перелетать через дыры, как и **CHAZZ**. Но **CHAZZ** обладает магией, которая позволяет ему исчезнуть во время применения вами левитации и появиться возле вас после вашего приземления.

TELEPORT (телепортация) - при ее применении вы переноситесь в свой штаб, где вы сможете узнать, что необходимо сделать в данной ситуации, и восстановить энергию. Кроме того, в штабе возможно оживить погибшего телохранителя.

INVULNERABLE (неуязвимость) - само название говорит, для чего она применяется. Ваш персонаж неуязвим, пока на экране компьютера мигает его изображение.

Оружие

LIGHTING (молния) - молниеносное оружие, самое быстрое и достаточно мощное: действует на небольшое расстояние и требует точности нанесения.

SUPER (супер) - супероружие, самое мощное.

ANGLE (бумеранг) - оружие внешне представляет собой бумеранг, но действует иначе. можно поразить противника не стоя с ним на линии огня. Для этого при пуске бумеранга вы можете повернуть его в любом направлении. Очередной бумеранг нельзя пускать, пока не исчезнет предыдущий. Бумеранг отскакивает от стен.

TIME BOMB (мины с таймером) - в основном, служат для уничтожения вражеских установок. Только этим оружием можно уничтожить сооружения. Действует через пару секунд после команды.

BASIC (основное) - бесконечное оружие. Самое маломощное оружие.

MONDO MOTOR (крупный взрыв) - поражает всех противников, находящихся рядом с вами, даже

если они не стоят на линии огня.

HOLD (держать) - обездвиживает противника на некоторое время и кроме этого никакого вреда не приносит.

WIDE (широкое) - эффективное оружие, которое хорошо применять против находящихся вблизи нескольких противников. Сразу несколько **WIDE** пускать нельзя.

DEATH (смерть) - очень мощное оружие, уступающее, пожалуй, только «**SUPER**».

BODYGUARD ATTITUDE (позиция телохранителя) - в начале уровня поставлена позиция **GUARD** (защитник), т.е. телохранитель уничтожает противника вместе с вами, иногда беря огонь на себя. Позиция **SHADOW** (тень) - телохранитель постоянно находится возле вас как тень, но он не стреляет. Позиция **OFFENSIVE** (наступление) - телохранитель агрессивно настроен против врага, иногда уничтожая противников больше вас, но в то же время он наименее защищен.

Оружие **FARRG**'a: **BULLETS** (пули), **ROCKETS** (ракеты)
Оружие **CHAZZ**'a: **FLAME** (пламя), **FIREBALL** (огненный шар)

PASSWORD (пароль) - код уровня игры.

Обозначения в игре

#c#-CONTINUE
A - ANGLE
M - MONDO MAJOR
D - DEATH
TE - TELEPORT
L - LIGHTNING
T - TIME BOMB
H - HOLD
#+#HEAL
IN - INVULNERABLE
S - SUPER
B - BASIC
W - WIDE
LE - LEVITATE
f - Пули для FARRG'a
F - Ракеты для **FARRG'a**
C - Огненные шары для **CHAZZ'a**
c - Огненные пули для **CHAZZ'a**

Пароли уровней

Уровень 2 ZPGCTGBE
Уровень 3 BPWCD5BM
Уровень 4 3ZT4TCCE
Уровень 5 TNT46PC7
Уровень 6 WNDGIPCE
Уровень 7 GYPJRPCI

Советы по прохождению

1. Если вам встретился сильный враг (в плане имеющейся у него энергии жизни), то вы можете играть с ним в «перестрелку», находясь на некотором расстоянии. А можете уничтожить его за 3-4 секунды. Делается это так. Имея в своем распоряжении такое оружие как **SUPER**, **ANGLE** или **DEATH**, вы должны подойти к врагу вплотную и вблизи начинать стрельбу. При этом внимательно следите за количеством энергии своего героя (кто знает, какими окольными путями вам придется пробираться к боссу).

2. Что делать, если ваш телохранитель (**FARRG** или **CHAZZ**) падет смертью храбрых? Наверняка вы захотите его оживить. Сделать это можно, когда умерший телохранитель находится в поле вашего зрения, использовав аптечку (**HEAL**). В противном случае вы можете вернуться в штаб

(либо на своих двоих, либо телепортироваться), где великий и могущественный маг и учитель **ABARIS** воскресит павшего телохранителя.

3. В функции **BODY GUARD ATTITUDE** (позиция телохранителя) есть три возможных варианта действий вашего гвардейца.

FARRG. В процессе игры установите позицию телохранителя на **OFFENSIVE**. Тогда **FARRG** будет убивать больше врагов. Если он будет иметь достаточно большой арсенал оружия, то каждый встреченный им враг немедленно будет убит из ракетницы. Кроме того, **FARRG** очень быстр и подвижен и ни на миг не отстает от вас во время всего путешествия. А если же вдруг отстанет, то стоит подождать его несколько секунд.

CHAZZ. Чтобы и он работал в полную силу, вам тоже нужно поставить **BODY GUARD ATTITUDE** на **OFFENSIVE**. Тогда **CHAZZ** вовсю поработает своими огненными шарами, у которых, как известно, большая поражающая способность. Но так как **CHAZZ** передвигается достаточно медленно, то в тех случаях, когда стрельба не нужна, уместно использовать функцию **SHADOW**.

4. Что делать, если телохранитель заблудился в дебрях какого-либо уровня и не отвечает на позывные? Это означает, что в действии была функция **BODY GUARD ATTITUDE: OFFENSIVE** или **GUARD** и, чтобы вернуть телохранителя, нужно просто применить функцию **SHADOW.**

Прохождение

Уровень 1.

Достаточно простой уровень, можно сказать, разминочный. Этот уровень представляет собой большую дорогу, по которой надо идти все время на восток. Из врагов здесь встречаются ниндзя и простые солдаты, стреляющие «медленными» пулями. Но сразу всех врагов одним ударом не уничтожишь. При касании вашего боевого заряда противника, он (противник), как правило, смещается на небольшое расстояние, что усложняет его уничтожение. В конце дороги вы встретите босса, стреляющего в вас ракетами (на экране слева будет отражена его энергия). Против него нужно использовать достаточно сильное оружие, но только не **HOLD**, оно в данной ситуации не подойдет. Самый лучший способ уничтожить его таков: выберите мощное оружие (**SUPER, DEATH**), примените **INVULNERABLE** (неуязвимость), подойдите поближе к боссу и уничтожьте его. Вместо босса тут же появится блестящий круг. Для восстановления вашей энергии вам достаточно коснуться этого круга. На этом прохождения уровня заканчивается. Подобная концовка ожидает вас на каждом уровне.

Уровень 2.

Начиная с этого уровня, вы уже не одиноки. Вы можете выбрать себе в помощники одного из телохранителей: **FARRG**'а или **CHAZZ**'а, который будет помогать в уничтожении противников. Местность, по которой вам предстоит пройти, представляет собой нечто вроде свалки: разбитые машины, кучи мусора и т.д. Ваша цель - закрыть четыре двери, из которых заходят противники. Двери можно закрыть с помощью **CARD-KEY** (ключ-карта). На карте это обозначение **IN**. Каждый ключ подходит только к одной двери: южный ключ (**SOUTH KEY**) может закрыть только южную дверь, а западный (**WEST**), северный (**NORTH**) и восточный (**EAST**) ключи подходят соответственно только к своим дверям. Врагов на этом уровне очень много, так как, если вы не поможете **RONAAN**'у успеть закрыть все двери, то из межпространства через портал будут просачиваться все новые и новые монстры.

Закрыв все двери и расправившись со всеми врагами на этой территории, вы выполните только первую часть задачи второго уровня. Далее вас будет ожидать мини-босс возле штаба, с которым

вы легко справитесь, и оставшиеся враги, не осознавшие еще, кто так стремительно и сокрушительно уничтожает их армию тьмы. Когда вы справитесь и с ними, на экране появиться надпись, что теперь вам предстоит сразиться с главным роботомэном в подземном тоннеле. Входом в тоннель служит люк. Роботомэн сам безумно боится вас, поэтому он не рискует идти на ближний бой на мечах, и будет стрелять в вас из ракетницы. Вам необходимо одновременно уворачиваться от его ракет и стрелять из оружия помощнее. Вы успешно пройдете этот уровень, только когда полностью справитесь с роботомэном.

Для облегчения прохождения уровня необходимо помнить, что вы находитесь на свалке. В кучах металлолома и мусора можно найти немало полезных вещей.

Уровень 3.

И снова вам предстоят ужасные испытания в новом уровне-мире. Этот мир давным-давно был захвачен роботами-убийцами. Он немного напоминает пустыню: воды нет, а кругом один песок. Но для вас это не преграда, т.к. вы можете несколько дней и даже недель продержаться без воды и пищи.

Как только вы появитесь в этом мире, возле штаба на вас нападет один из обитателей пустыни. Убейте его, но, смотрите, не свалитесь в дыру (см. карту). Далее нужно идти все-время вниз. Дойдя до **COM-PART 4A**, необходимо зайти в него и уничтожить находящуюся там вражескую установку с помощью бомбы. Также поступите со следующим **COM-PART 4B**, и со всеми остальными. При этом не забывайте уничтожать врагов по пути своего следования. Затем нужно спуститься в овраг и оттуда идти наверх. Зайдите в тоннельный проход «2» и, как обычно, уничтожьте вражескую установку и всех противников. После этого можно зайти в штаб. Вернувшись обратно, поднимитесь из оврага по верхнему проходу. Вам, конечно, понятно, что все оставшиеся вражеские установки и враги подлежат полному уничтожению.

Чтобы попасть в маленький дом в центре пустыни, возле которого находится яма, нужно воспользоваться **LEVITATE** (левитация). Но не забывайте: если у вас телохранитель **FARRG**, он исчезнет, как только вы войдете в дом. С **CHAZZ**'ом этого не произойдет. После того, как вы уничтожите всех врагов, нужно идти в домик, на котором нарисован ключ (см. карту). Там вы найдете ключ, а также встретите мини-босса. Далее идите к подземной двери с указателем (#lp#). Коснувшись этого указателя, вы сможете открыть дверь.

На этом ваши приключения в третьем уровне могли бы закончиться, но тут появляется босс. Он необычен тем, что обладает тройной энергией. Убив его первый раз, вы увидите, что он потерял руки; во второй - ноги, ну, а после третьего раза босс умирает сам. Против него лучше всего использовать тактику быстрого уничтожения, как в первом уровне.

Уровень 4.

Итак, вы оказались в подземном городе. Здесь появятся новые роботы, еще сложнее и сильнее предыдущих. Но ведь и вы приобрели немалый опыт.

В первую очередь вам необходимо найти ключ, который на карте не отмечен, так как он находится в поземном туннеле. Чтобы попасть в этот тоннель, нужно спуститься в люк на юго-востоке (см. карту). Действуйте крайне осторожно: свалитесь в ядовитую жидкость - умрете. В конце тоннеля вас будет ждать ключ (**SOUTH ARMORY CARDKEY**). Поднявшись после этого наверх, вы окажетесь возле штаба, откуда вам нужно пойти в южный дом. По пути можно уничтожить вражескую установку. Внутри дома вы найдете выход на крышу. Пройдите по крыше в другую часть дома и найдите ключ **IN 1**, с помощью которого вы сможете открыть дверь в доме справа. Кстати, вы, наверное, заметили, что в доме, где вы взяли ключ **IN**, Вы сможете получить целых **8 HEAL**. Теперь

идите к соседнему дому. Посередине дома стоит выключатель. Коснитесь его, напряжение двери (#w#) спадет, и вы без проблем войдете. Получив там ключ **IN** (**STORAGE ROOM CARDKEY**), идите в центральный, самый большой, дом. Чтобы получить ключ **IN**, (**NORTH WARROM CARDKEY**) нужно зайти в дом с запада, выйти на крышу и спуститься с другой стороны. С помощью этого ключа вы откроете дверь в северо-восточном доме. Там увидите уже знакомый выключатель, который отключит напряжение, подающееся на дверь (#w#). За дверью вас встретят несколько летающих тарелок, которые на этом уровне выполняют роль босса.

Уровень 5.

Можно подумать, что это продолжение четвертого уровня. Но это не совсем так. Первое, что вы должны сделать, так это не тратить время на уничтожение вражеских установок. К сожалению, это невозможно, и враги будут постоянно препятствовать вам. Лучше сразу идите к фотонным пушкам с обеих сторон и не забывайте при этом касаться указателей. Пушки можно уничтожить, поставив возле них мины. Как только коснетесь обоих указателей, силовое поле исчезнет, и перед вами появится босс. Уровень будет пройден, когда вы справитесь с ним.

Уровень 6

Теперь вы оказались на облаках. Ходить здесь гораздо сложнее, чем по земле. Чуть оступились, и «**GAME OVER**», так что придется быть очень аккуратным. Наличие телепортаторов должно быть понятно. Именно с их помощью вы можете телепортироваться в любое другое место. Цифра над телепортатором указывает на то, что вы окажетесь в том месте, где находится другой телепортатор с такой же цифрой. Таким образом, все телепортаторы составляют пары с одинаковыми цифрами. Рассмотрев внимательно карту, вы увидите только по одному телепортатору 7 и 8. В действительности, другие из них ведут к местности, где 7 располагается вместо 3, а 8 - вместо 4 (см. большую карту). Телепортатор «**Ш**» приведет вас к штабу. А дорогу к боссу вы найдете с помощью карты.

Остается добавить, что основная цель уровня - перенестись в последний мир с помощью телепортатора № 9.

Уровень 7.

Первым делом, нужно пойти наверх, где вы найдете табличку с указанием дальнейших действий. Действия эти таковы: необходимо сдвинуть 4 блока, чтобы телепортироваться к главному противнику и уничтожить его.

Сам по себе уровень огромен, поэтому он разделен на 4 участка. На каждом участке вы найдете как дорогу к очередному блоку, так и путь к следующему участку. Всех противников уничтожать необязательно, да, в общем-то, и невозможно. Здесь буквально на каждом шагу стоят вражеские установки, которые нельзя уничтожить, так что ваша задача не в уничтожении их, а в стремлении как можно быстрее пройти этот отрезок пути.

На данном уровне есть потайные ходы, которые, на первый взгляд, не отличаются от стен. Найти их вам помогут специальные пометки на карте. Кроме подобных потайных ходов вы увидите несколько лестниц, ведущих вниз, в небольшую комнату. В комнате этой, как правило, врагов нет, но там вы найдете разные виды оружия и другие полезные вещи.

Когда вы задвинете все четыре блока, вы автоматически, вместе с телохранителем, переместитесь в место обитания вашего противника. Победить его окажется сложнее, чем боссов на других уровнях. Но зато вас ждет достойная награда - возвращение на родную планету.

Схема №1.

Уровень № 2

Ø - Штаб

IN - Card Key (Ключ)

● - Продолжение

⊗ - Люк в подземный тоннель,

внутри которого вы найдете north IN

▬ - Невидимый ход

▬ - Дверь

▨ - Стена и куча мусора

○○○○ - Стена из шин

▣ - Куча мусора со скрытыми ходами

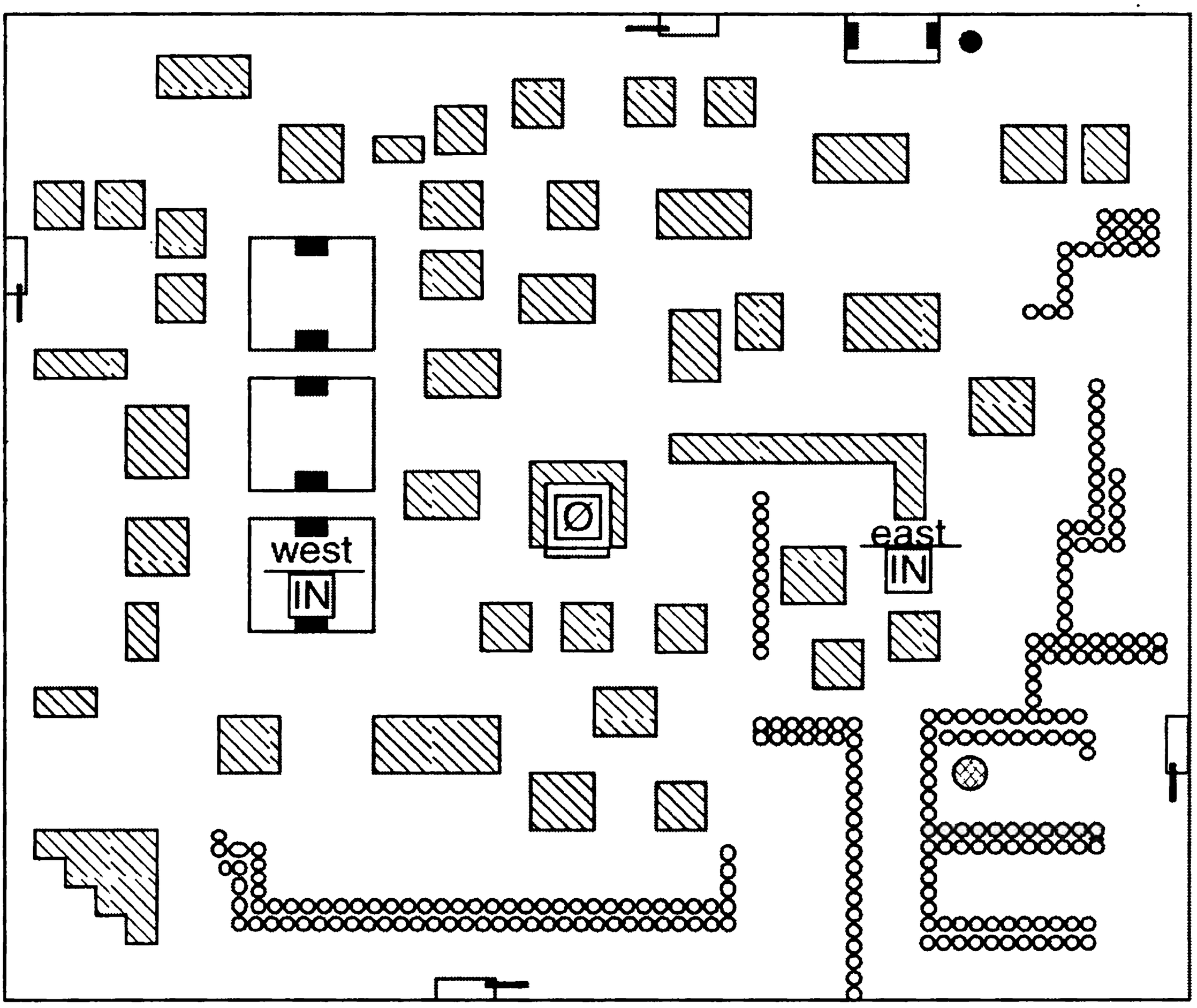
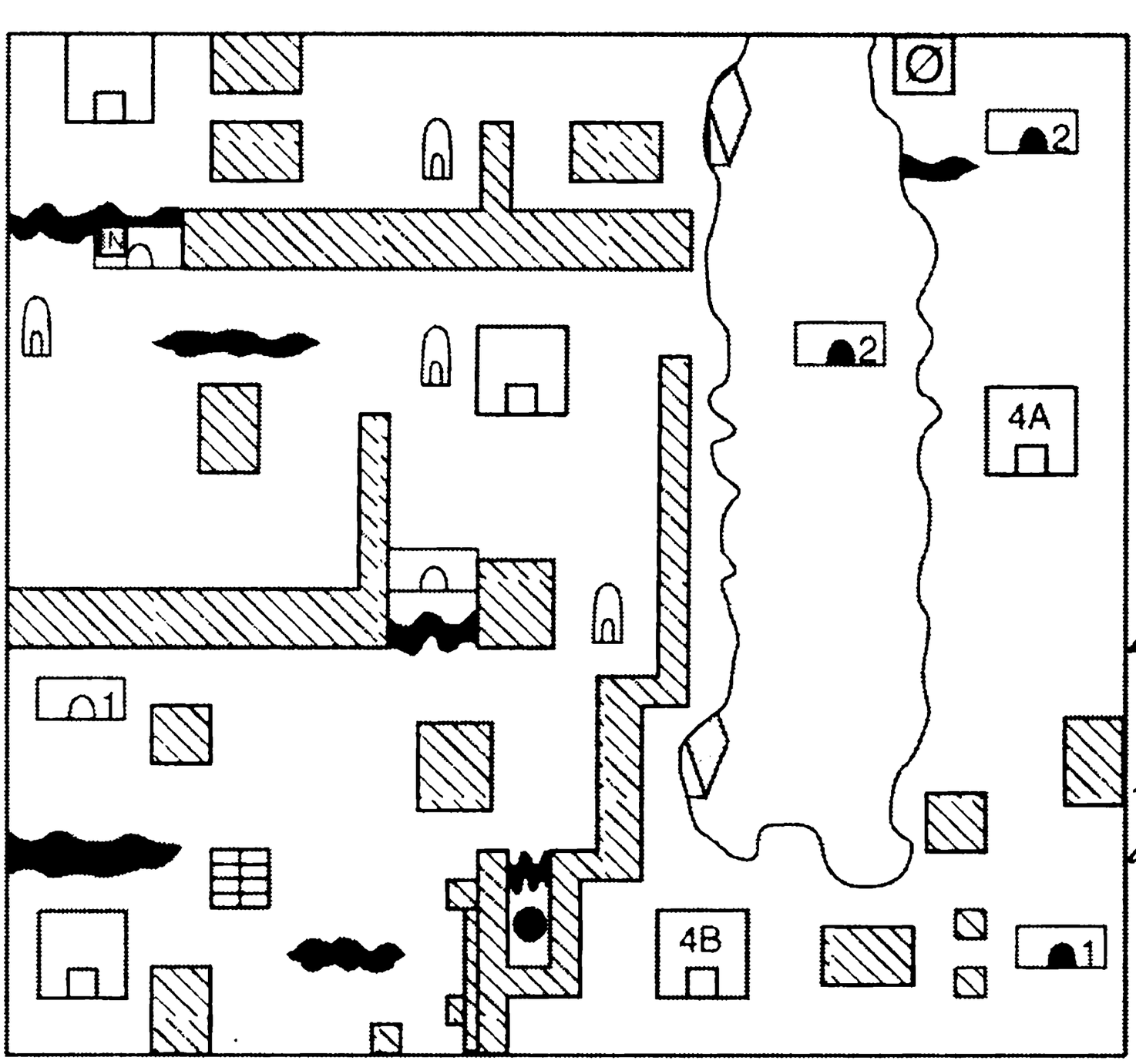


Схема №2.

Уровень № 3



Ø - Штаб

IN - Card Key (Ключ)

- Продолжение

- Com-Port

- Тоннельный проход

- Тоннельный проход с закрытой дверью

- Вражеская установка

- Дыра

- Спуск в овраг

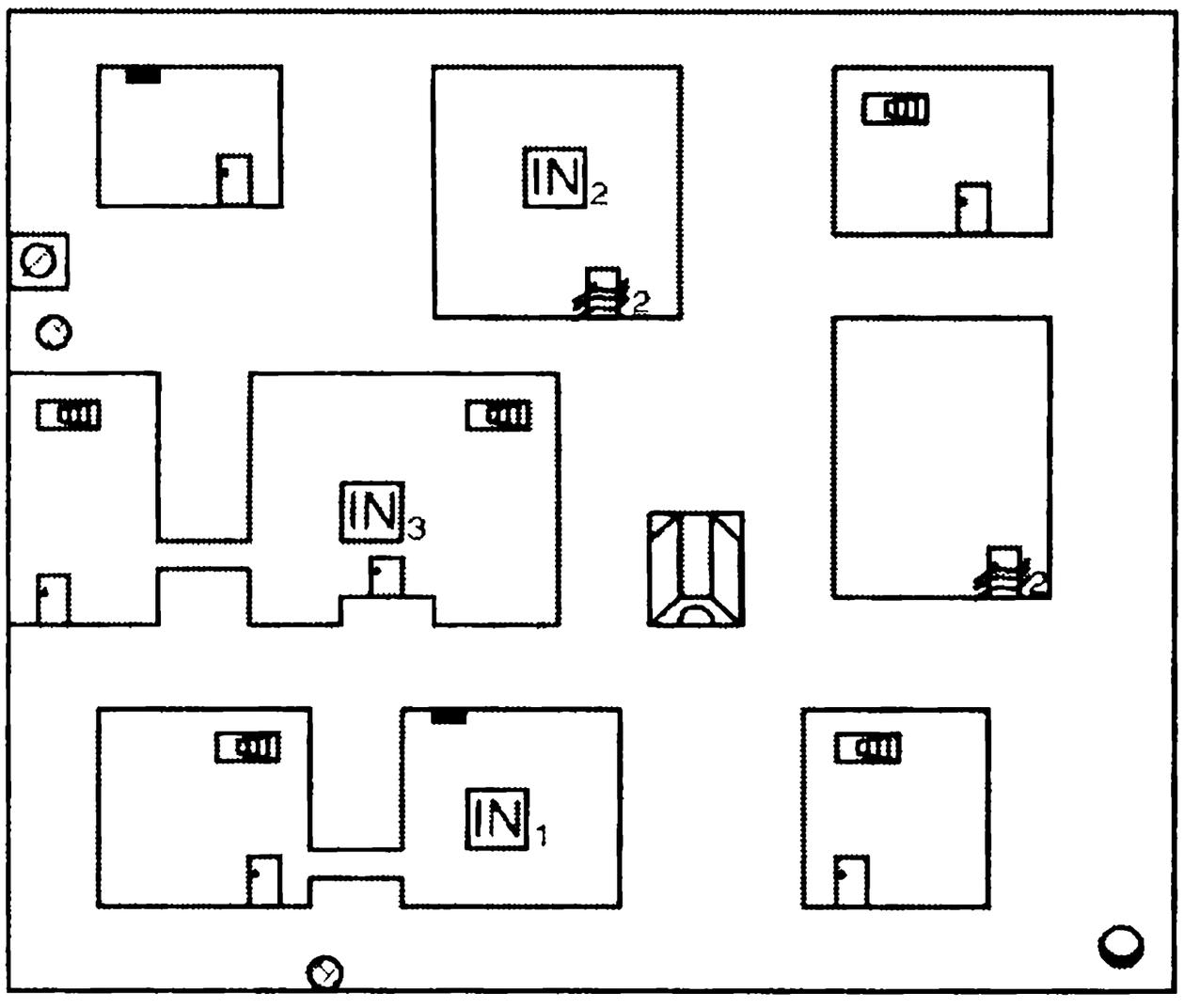
- Овраг

- Подземная дверь, ведущая в след. уровень

4B - Ссылки втексте

Схема №3.

Уровень № 4



Ø - Штаб

IN - Card Key (Ключ)

- Дверь

- Дверь под напряжением

- Потайной проход

- Закрытый люк

- Открытый люк

- Вражеская установка

- Лестница на крышу дома

Схема №4.

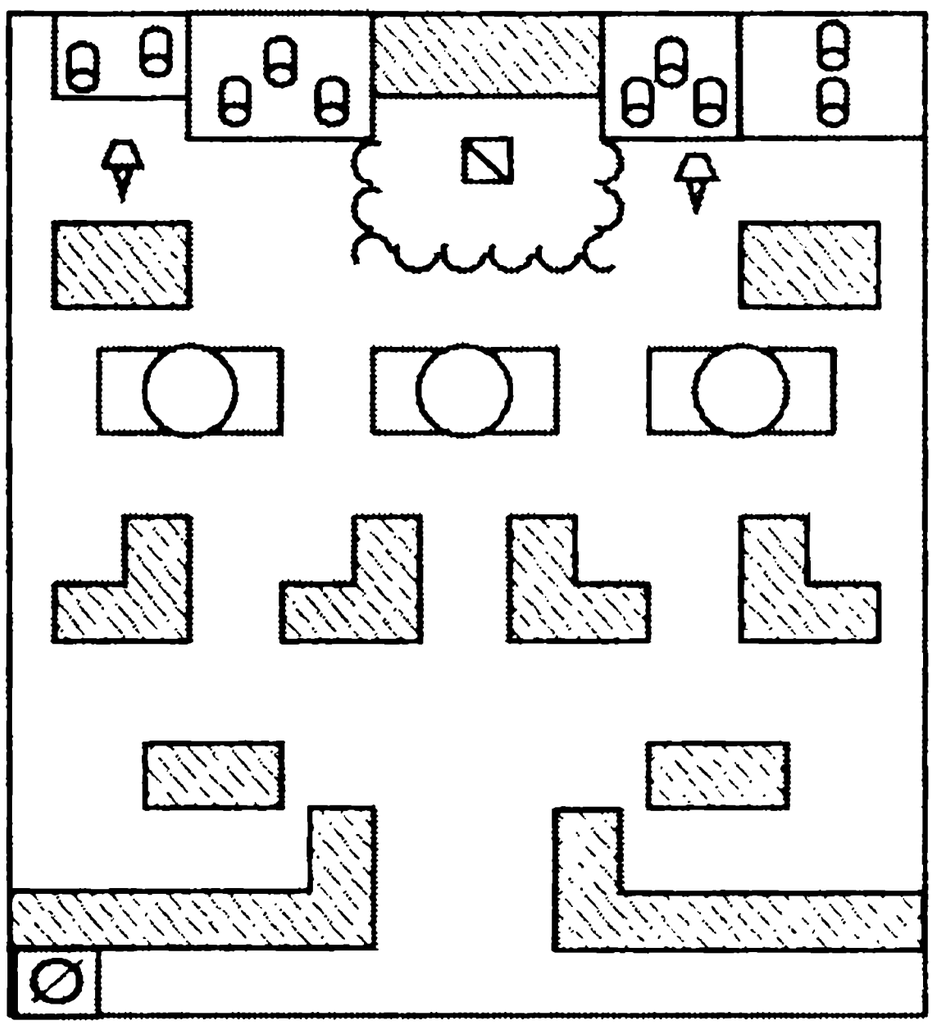
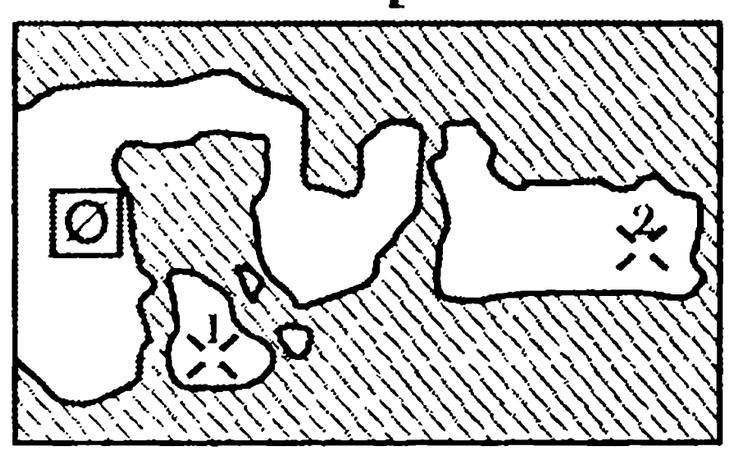


Схема №5.

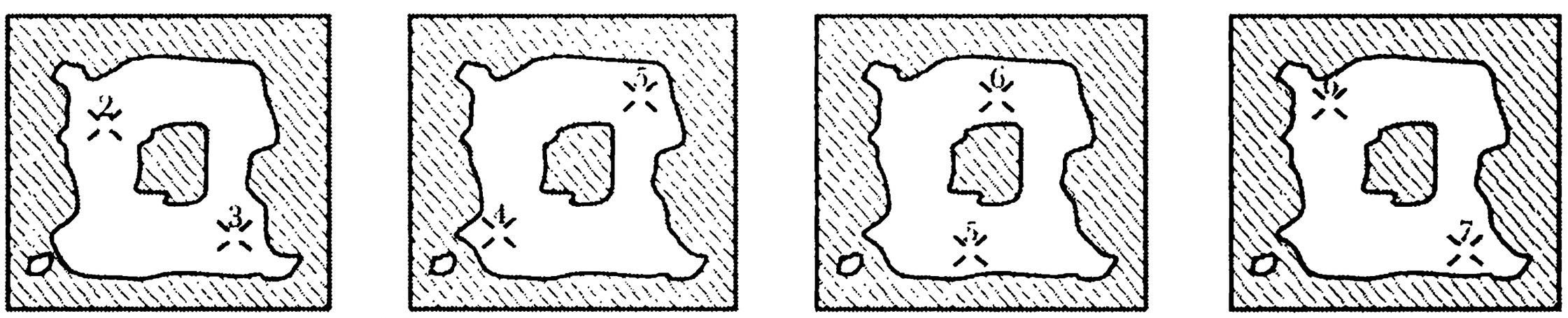
Уровень № 5

- Штаб
- Преграда
- Вражеская установка
- Указатель
- Фотонная пушка
- Силовое поле

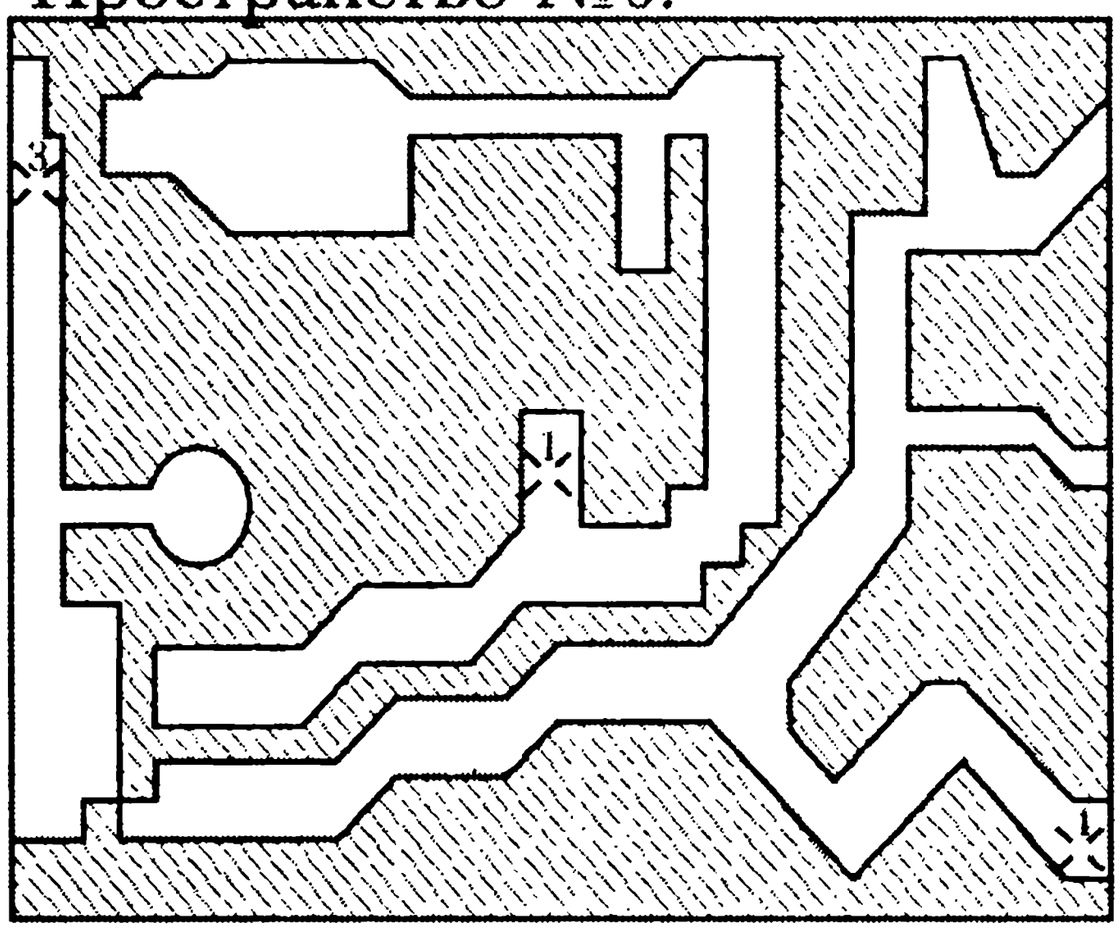
Уровень № 6



Примечание: Телепортатор №7 переносит вас в пространство № 0, только это пространство немного изменится: телепортатора №1 уже не будет; из телепортатора №7 вы перенесётесь к №3, а из телепортатора №4 - к №8. Телепортаторы имеют и обратную связь.



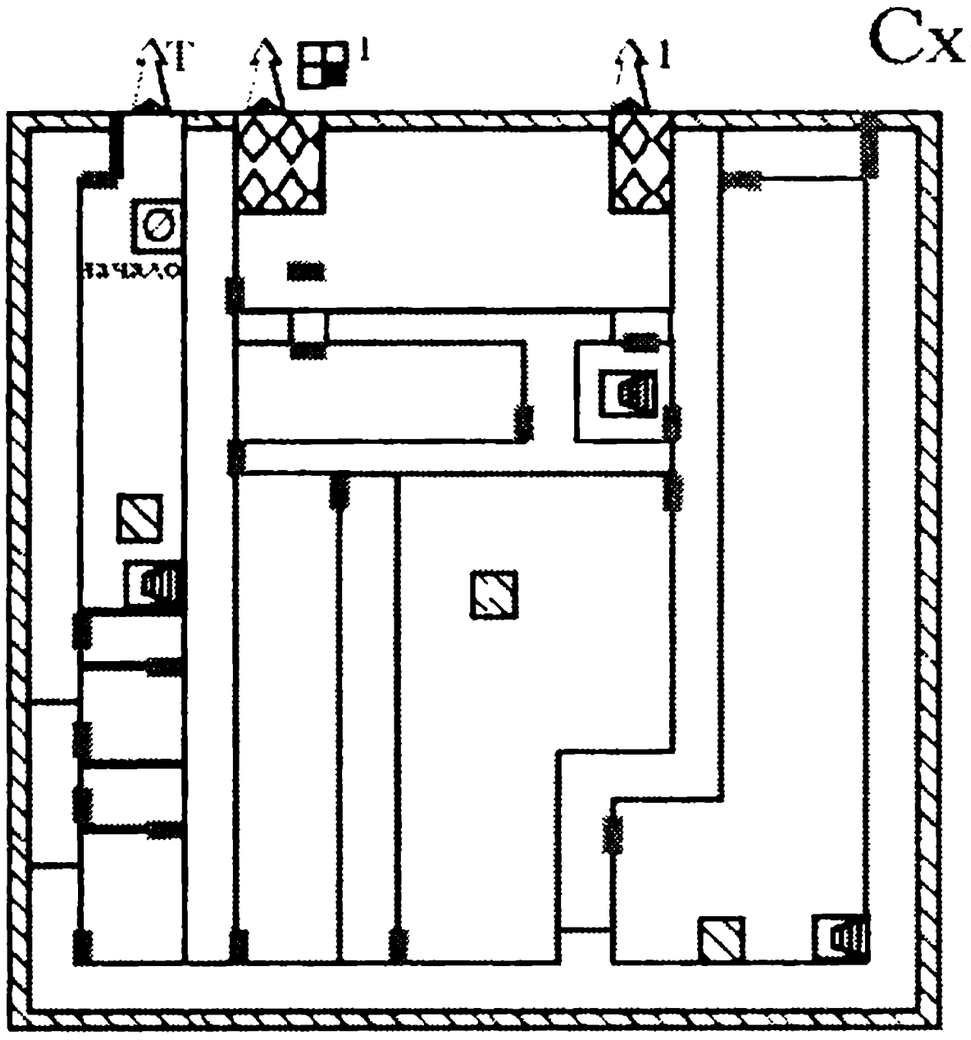
Пространство №0.

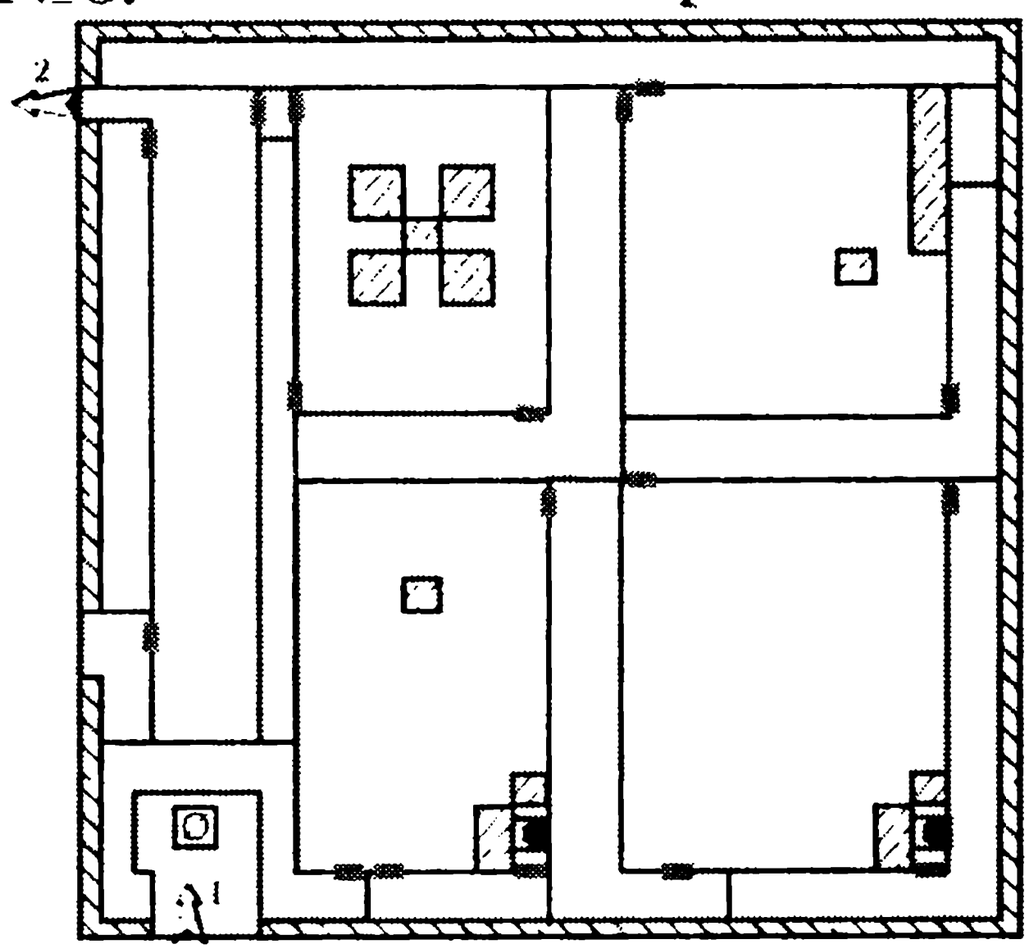


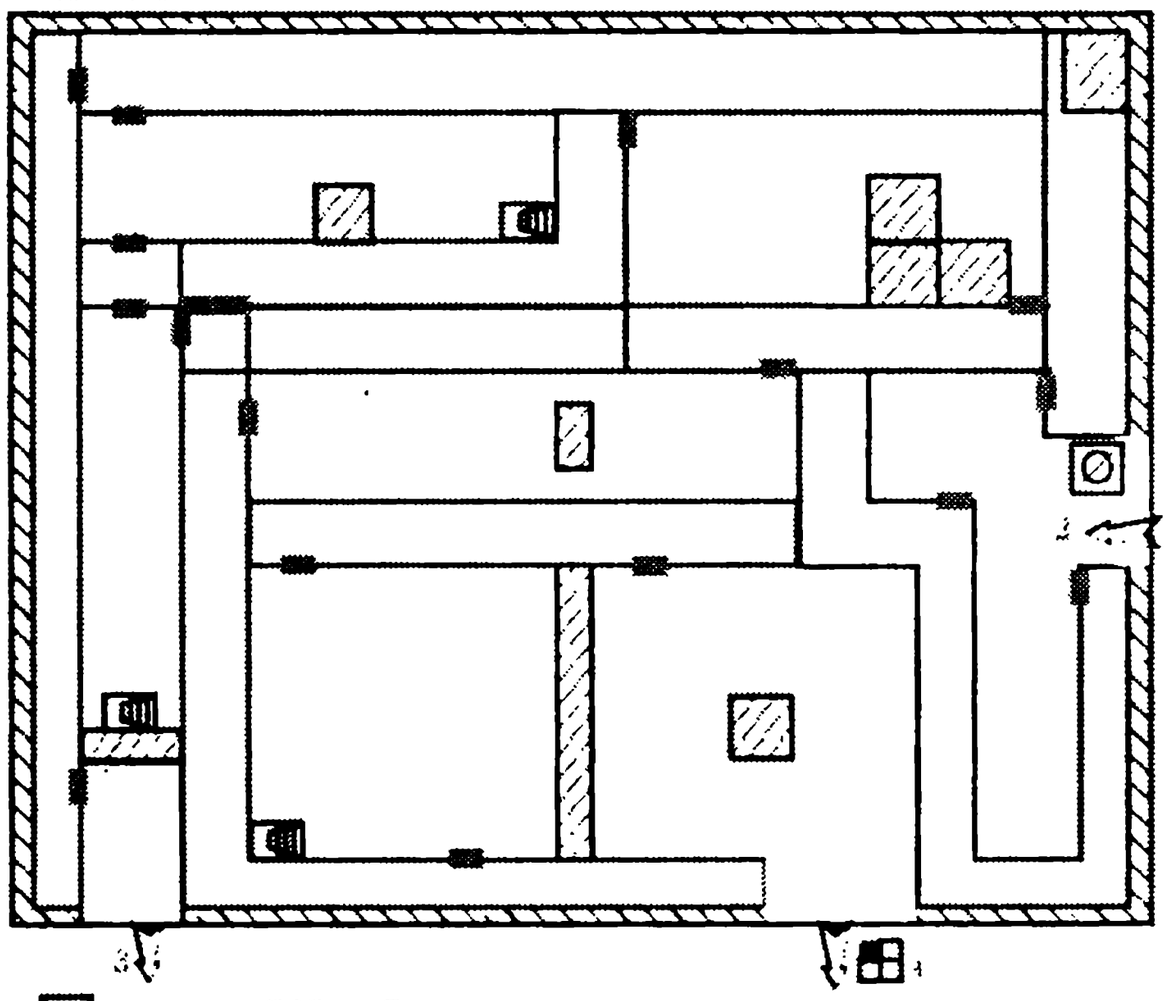
- Штаб
- Облако
- Небо
- Телепортатор

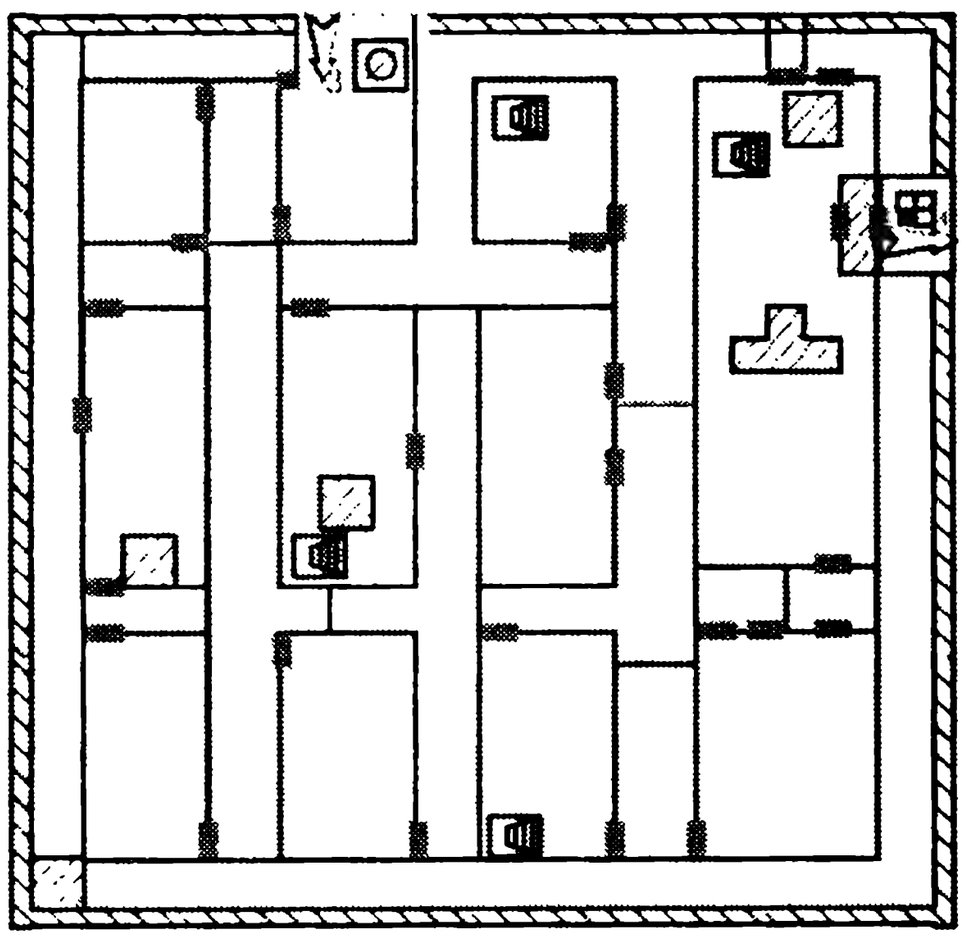
Схема №6.

Уровень № 7

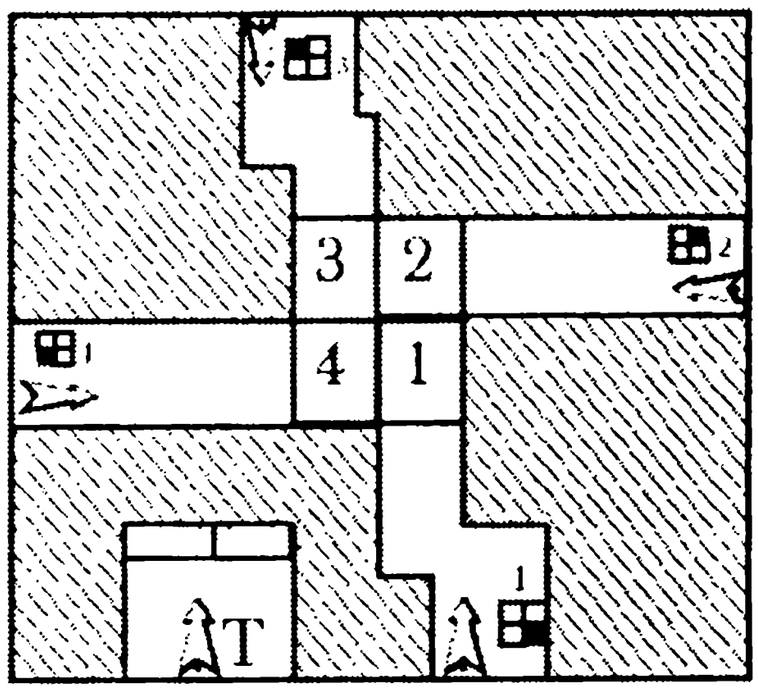








- Штаб
- Стена вокруг участка
- Преграда и вражеская установка
- Лестница, ведущая вниз в комнату
- Невидимый проход
- Указывает дорогу к следующему участку
- Указывает дорогу к блоку
- Указывает дорогу к табличке



• WONDER BOY IN MONSTER WORLD •

(ЧУДЕСНЫЙ МАЛЬЧИК В МИРЕ МОНСТРОВ)

• Sega • Количество игроков 2 • Приключения с элементами ролевой игры •
Рейтинг★★★★★★★☆☆☆

Очень неплохая игра в стиле «фэнтези», достаточно длинная и требующая временами смекалки и небольших познаний в английском языке.

Предыстория

Когда-то эта земля, **MONSTER WORLD**, процветала в мире и спокойствии, пока на нее не пришли полчища монстров. Молодой человек по имени **SHION**, которым вы управляете, решает освободить землю от незваных гостей, чтобы на ней снова воцарился мир.

В игре предусмотрена система записи (сохранения) в специальных местах (гостиницах) под названием **INN** (отвечайте на вопросы «yes»). За отдых в гостиницах вам придется платить деньги, правда, при этом вы полностью восстанавливаете свою жизненную энергию и магию. Также деньги понадобятся, чтобы покупать в магазинах оружие и другие полезные вещи. Нужные вам в данный момент оружие, щит, доспехи, обувь можно выбрать из имеющегося арсенала, нажав во время игры «**Start**».

Управление

A и одновременно ↑(или ↓) - использование магии либо какого-то предмета. Нажав во время игры «**Start**», выберите в правой части экрана (**SELECT**) нужные магию или предмет, нажмите **A** или **C** и выберите один из двух квадратов вверху справа рядом с изображением крестовины джойстика.

B - удар мечом или копьем
C - прыжок
→ - поговорить с кем-либо, прочесть что-либо, войти в дверь
← - выйти из двери
Вы можете использовать 6 магий (они появляются постепенно, в процессе игры):
FIRM STORM - огненные шары
THUNDER - молния
SHIELD - защитное поле
QUAKE - землетрясение
POWER - увеличение мощности оружия
RETURN - магия возвращения (вы оказываетесь в месте последней записи
Во время игры вам понадобятся разные виды оружия, а также обувь. Часть необходимых вещей можно купить в магазинах, а часть вы найдете или получите по ходу игры (см. описание).

Прохождение

Игра начинается в небольшом домике. Чтобы выйти из него, подойдите к белому изображению двери и нажмите ←. Далее идите вправо до большого пня и войдите в дверь. Поговорив с хозяином, вы получите у него эликсир, восстанавливающий часть вашей жизненный энергии (действует автоматически), и несколько единиц магии **FIRE STORM**, а также узнаете, что принцесса была похищена из своего замка. Пройдя чуть правее, вы увидите еще один пень с дверью. Там можно купить кожаные ботинки **LEATHER BOOTS**.

Мимо замка **PURAPRIL CASTLE**, в который вас не пускает стража у входа, идите вправо до воды и далее тоже все время вправо, пользуясь площадками или переправляясь прямо по воде. Дойдя до медуз, выпрыгивающих из воды, переберитесь по ним на землю, используя медуз, как трамплины. Пройдя чуть правее, вы окажетесь в деревне **ALSEDO**. В магазине можно купить деревянный щит **WOOD SHIELD**, копье **SMALL SPEAR** и доспехи **CHAIN MAIL**. В другом магазине продается лекарство **MEDICINE** для восстановления жизненной энергии (в отличие от эликсира, его нужно использовать самим).

В небольшом домике между двумя магазинами поговорите с хозяйкой по имени **SONIA**, которая посоветует вам обратиться к королеве **ELEANORA**. Для этого встаньте между двумя статуями слева от дома **SONIA** и нажмите стрелку вверх. Справа вы увидите королеву **ELEANORA**. Она попросит вас пройти в пещеру за деревней, откуда появились монстры. В помощь вам **ELEANORA** даст фею **PRISCILLA**, которая умеет находить спрятанные сердечки для восстановления жизненной энергии. Снова нажав стрелку вверх между двумя статуями, вы опять окажетесь в деревне. Еще раз зайдя к **SONIA**, вы узнаете, что для того, чтобы открыть двери, ведущие в пещеру, необходим особый музыкальный инструмент - **OCARINA**, но **SONIA** потеряла ее где-то возле пещеры.

Пройдя направо к пещере, вы вскоре найдете окарину. Чтобы узнать, как пользоваться ею, вам нужно снова вернуться в деревню к **SONIA**. Она научит вас мелодиям, с помощью которых откроются двери. Для первой двери **B A B A B C B**, для второй - **A B C B C A B**, и для третьей - **A C C A B A B**. Эти мелодии вам нужно «проиграть», соответственно, перед каждой дверью (предварительно задействовав окарину), стоя над изображением нот возле двери. В сундуке после второй двери вы найдете дополнительное сердце жизненной энергии.

Отперев все три заколдованные двери, заходите в дверь с изображением черепа, где вам предстоит встретиться с первым боссом - гигантским мухомором **MYCONID**. После победы над боссом возвращайтесь в деревню, в которой уже нет монстров.

Снова поднимитесь наверх к королеве **ELEANORA** и после разговора с ней идите влево до большого дерева, в котором появилось отверстие. Спустившись вниз, вы окажетесь в подземелье. Идите все время влево, пока не дойдете до рыцаря, с которым вам предстоит сразиться. Победив рыцаря, вы освободите принцессу, похищенную из замка монстрами.

Выйдя из подземелья, поднимайтесь по лестнице на самый верх башни. Чтобы попасть в тронный зал, идите направо. Поговорив с принцессой и с придворной дамой возле башни, войдите в ту же дверь башни, из которой вы вышли, спуститесь вниз и войдите в дверь внизу, чуть выше той, что ведет в подземелье (раньше она была заперта). Выйдя из башни, и пройдя влево, вы окажетесь в городе. В магазинах можно купить меч **KNIGHT SWORD**, доспехи **HARD ARMOR**, ботинки **LADDER BOOTS**, снадобье для восстановления жизненной анергии **POTION**.

Подготовившись к дальнейшему путешествию, спускайтесь в самый низ города и идите налево, в лес. Продолжайте двигаться влево, переправляясь через ядовитую воду с помощью лиан и площадок, мимо каменных развалин, пока не выйдите к деревне гномов **LILYPAD**. Здесь прода-

ются доспехи **STEEL SHIELD**, ботинки **MARINE BOOTS** (эти ботинки вам пока не нужны, они пригодятся позже, в подводном мире). Зайдя в последний дом и поговорив с хозяином, вы узнаете, что один из детей этой деревни был похищен монстрами.

Выходите из деревни с левой стороны и идите влево до поляны, где монстры готовятся принести в жертву похищенного гномика. Расправившись с негодяями, возвращайтесь в деревню и снова поговорите с хозяином крайнего домика. Он расскажет, что вскоре вы должны встретиться с **POSEIDON**'ом в его подводном царстве, но для этого вам необходимо добыть трезубец **POSEIDON's TRIDENT**.

Теперь выходите из деревни направо. У выхода поговорите с двумя братьями-гномами, и один из них (которого вы спасли) пойдет с вами. Гном обладает способностью находить потайные комнаты и спрятанные монеты.

Выйдя из деревни, подойдите к каменным развалинам, и гном откроет вам вход. Зайдя туда, вы в полной темноте должны пройти налево до кнопки, прыгнуть на нее, пройти еще левее через открывшийся проход и победить синюю птицу, - тогда вы получите лампу, и свет зажжется. Далее спускайтесь по лестнице вниз и идите направо. После огромного катящегося камня снова поверните направо, пройдите по узкому коридору и поднимитесь по лестнице, затем еще по одной и идите влево. Выйдя из помещения, прыгните на кнопку и вернитесь обратно.

Вместо каменной стены появится участок, состоящий из белых блоков, которые можно разбить мечом. Разбив блоки, пройдите чуть правее, и гном обнаружит пролом в стене. Зайдя туда, в сундуке вы найдете дополнительное сердце жизненной энергии. Вернитесь назад, к тому месту, где вы спаслись от огромного камня, и прыгайте на лестницу, находящуюся над провалом, а с нее - влево. Поднимитесь по лестнице, с обеих сторон которой синие головы «плюются» стрелами, и войдите в дверь наверху. Выйдя из другой двери, идите направо. По синим площадкам поднимитесь наверх. Часть каменной стены исчезнет, и появится стена из белых блоков. Разбив их, переберитесь направо, и вы выйдете в следующий зал, где есть дверь в правом верхнем углу (это выход). Если вы хотите преждевременно покинуть развалины, вам нужно упасть в провал над дверью.

Отсюда сначала пройдите влево, и гном снова обнаружит проем в стене, где вы найдете в сундуке щит **HARD SHIELD**. Затем вернитесь назад и идите вправо, мимо синих голов со стрелами до кнопки. Прыгнув на кнопку, пройдите через открывшийся проход в другой зал, в котором находятся четыре кнопки под четырьмя голубыми настенными светильниками. Плиты между кнопками разрушаются при ходьбе, и если вы не хотите снова и снова заходить в эту комнату, будьте осторожнее. Вам нужно прыгнуть на кнопки в следующей последовательности: 2, 3, 1, 4 (огонь в светильниках должен не гаснуть, а, наоборот, разгораться). Если вы все сделаете правильно, у правой стены появится проход вниз, где вам предстоит сразиться с двумя каменными головами **GRAGG & GLAGG**, изо рта которых появляются большие камни (камни нужно перепрыгивать, а головы бить мечом). Победив этих двух монстров, в сундуке вы найдете **TRIDENT**.

Возвращайтесь в деревню гномов, войдите в дверь, которая появилась в большом пне, затем еще в одну в дереве, и вы окажетесь снова в городе рядом с замком принцессы. Пройдите вправо до башни, войдите в дверь, потом еще в дверь внизу и по уже знакомому вам подземелью идите вправо до первой воды. Используйте **TRIDENT** и **MARINE BOOTS**, и вы окажетесь под водой. Пройдя вправо по коридору под шарами с шипами, вы попадете в подводный мир. Здесь вы можете плавать (часто нажимать C), ходить по дну или деревянным мостикам, подниматься на поверхность и двигаться по земле, в любой момент опускаясь под воду (для этого всегда должен быть задействован **TRIDENT**).

Поднимитесь на поверхность и пройдите влево до конца. В сундуке вы найдете меч для пигмея

PYGMY SWORD, который пригодится вам позже. Теперь вам нужно любыми путями (по земле или под водой) продвигаться вправо. На небольшом островке над водой найдите дом с круглой крышей и зайдите туда. Хозяйка заберет у вас **OCRAINA** и скажет, где можно найти необходимый вам амулет (**AMULET**). От дома идите вправо, пока не увидите четыре пальмы, растущие рядом парами. Между ними есть потайная дверь (➔), которая выведет вас к сундуку с амулетом. Когда у вас будет амулет, откроется вход в подводную пещеру (это под водой справа).

Если исследовать буквально каждый сантиметр подводных миров, непрестанно нажимая ➔, можно обнаружить пару потайных дверей, ведущих к недоступным с первого взгляда сундукам, но это очень трудоемкое занятие, и доступ к этим сундукам никак не влияет на ход игры.

Оказавшись в подводной пещере, двигайтесь вправо и уничтожьте две красные кнопки возле вентиляторов. Затем вернитесь немного назад, спуститесь вниз, к двум вентиляторам, и идите влево, куда показывает красная стрелка. Здесь вам также нужно уничтожить две красные кнопки и отключить таким образом некоторые вентиляторы, а в левом верхнем углу в сундуке вы можете найти магию возвращения **RETURN**. Спуститесь в самый низ и по несложному лабиринту выходите на поверхность. Слева в сундуке лежит эликсир. Пройдите направо до конца и снова опуститесь в воду. Вскоре вы увидите огромную рыбу, которую нужно победить, и тогда откроется проход к **POSEIDON**'у, который посоветует вам найти некий предмет, позволяющий путешествовать по пустыне, и затем идти к **SPHINX**'у.

После разговора с **POSEIDON**'ом вернитесь немного назад и в сундуке, к которому вы ранее не могли попасть, возьмите ботинки (**OASIS BOOTS**), в которых можно передвигаться по пескам пустыни.

Теперь возвращайтесь в город у замка. Там вы сможете посетить оружейный магазин, ранее закрытый, в котором можно купить более мощный меч **EXCALIBUR** и стальной щит **STEEL SHIELD**. Сейчас вам надо идти мимо башни направо, в пустыню **MAUGHAM-DESERT**, предварительно «надев» нужные ботинки. Дойдя до движущегося скользкого спуска и упав в глубокую яму, возьмите в сундуке магию **QUAKE**. Чтобы выбраться из ямы, необходимо уничтожить маленьких летающих монстров, и на их месте появятся небольшие движущиеся площадки, по которым вы сможет попасть наверх. Прыгайте вправо и идите до колодца. Спустившись внизу под воду (с помощью трезубца), вы найдете в сундуке солнечный ключ **SUN-KEY**. В другом сундуке, наверху, лежит магия **SHIELD**.

Поднявшись из колодца, продолжайте идти направо. Зайдите в пирамиду через среднюю дверь и поднимитесь по канату на самый верх. Слева в сундуке возьмите лунный ключ **MOON-KEY**, а затем пройдите направо и открывайте себе проходы, прыгая на все кнопки, встречающиеся по дороге. Пригибайтесь, когда стена с шипами падает вниз.

Идите вправо до конца, до двери с изображением черепа. Войдя в эту дверь, вы попадете к **SPHINX**'у. Чтобы двигаться дальше, вам необходимо ответить на 5 вопросов **SPHINX**'а. Всех вопросов намного больше, задаются они без всякой системы, и времени на обдумывание дается очень мало. Все вопросы связаны с уже пройденными этапами игры, и здесь вам необходимы хотя бы поверхностные знания английского языка, либо вы должны пройти этот участок игры методом «тыка», отвечая на вопросы наугад. Из трех возможных ответов вы выбираете один и нажимаете нужную кнопку (**A, B или C**). Выдержав это испытание, вы получите звездный ключ **STAR-KEY** для третьей двери в пирамиде. Зайдите в третью дверь, возьмите щит для пигмея **PYGMY SHIELD**.

Теперь идите в первую дверь и поднимитесь по канату на самый верх. Встав на серую площадку между двумя статуями, нажмите стрелку вверх, и вы окажетесь в новом мире. Если пройти налево до обрыва и прыгнуть вниз и одновременно в стену, можно найти два тайника с сундуками с магиями **POWER** и **SHIELD**. После этого вам снова придется вернуться через пирамиду на то же место и теперь уже идти вправо, до деревни драконов **BEGONIA**. Зайдите в дверь внизу справа

к **DRAGON'у,** который даст вам специальный браслет **BRACELET**, с помощью которого вы должны попасть в ледяной мир и отыскать там старую секиру **OLD AXE**.

Пока в этой деревне вы не можете зайти ни в один магазин: все они закрыты. Выходите в дверь вверху слева, затем еще в одну рядом, и вы окажетесь в городе рядом с замком принцессы, в котором постепенно появляются новые двери, ведущие в другие миры, где вы уже побывали. В магазине можно купить святую воду **HOLYWATER** для восстановления жизненной энергии.

Теперь вам снова нужно зайти в башню и пройти в подземелье до площадок, ведущих вниз. Разбив белые плиты и поднявшись наверх, вы попадете в ледяной мир. К сундуку слева вверху у выхода из подземелья можно попасть позже, имея керамические ботинки, с помощью которых вы сможете допрыгнуть до сундука.

Идите вправо до деревни **CHILDAM**. Здесь можно приобрести новые ботинки **CERAMIC BOOTS**, боевое копье **BATTLE SPEAR**, щит **KNIGHT SHIELD**, доспехи **KNIGHT ARMOR**. В доме наверху вам дадут в помощь кого-то наподобие птицы по имени **SHABO**.

Чтобы попасть к ледяному замку **ICE CASTLE**, идите направо. Оказавшись в башне, двигайтесь по ледяным площадкам, дергая (C и ➔) за канаты, встречающиеся на пути (это открывает некоторые проходы), и, в конце кснцов, вы окажетесь у стен **ICE CASTLE**. Вам нужно зайти во все двери, которые есть там, и тогда появятся дополнительные площадки, ведущие наверх. В сундуках в помещениях (в каждом вас поджидает какой-нибудь монстр) вы найдете ботинки для пигмея **PYGMY BOOTS**, голубой камень **BLUE-GEM**, золотой камень **GOLD-GEM** и дополнительное сердце.

Прыгать с одной длинной площадки на другую необходимо с разбега. После того, как вы найдете **BLUE-GEM** и **GOLD GEM**, в центре стены появятся три площадки. Поднявшись наверх, по маленьким площадкам переберитесь влево и используйте **GOLD GEM**, а перебравшись направо - **BLUE-GEM**. В центре появится серая дверь. Зайдя в нее, вы встретитесь с боссом - ледяной птицей.

Ее нужно догонять и бить в тот момент, когда та наклоняет голову. Победив босса, вы получите **OLD AXE**. С ней вам нужно вернуться в деревню драконов. Войдя в появившуюся новую дверь, вы окажетесь в хорошо знакомом городе рядом с замком. Снова идите в деревню драконов **BEGONIA**. Пройдите вправо и зайдите в дом. Поговорив там с человеком, вы узнаете, что для того, чтобы попасть внутрь вулкана, вам необходимо снаряжение для пигмея: **PYGMY SWORD**, **PYGMY ARMOR**, **PYGMY SHIELD** и **PYGMY BOOTS**. В данный момент вам не хватает одного предмета - **PYGMY ARMOR**. Для того, чтобы найти его, вам нужно вернуться к замку принцессы и опуститься под воду там, где вы проходили в самом начале игры. Под мостом, куда можно попасть только из этого подводного мира, и находится сундук с **PYGMY ARMOR**.

Теперь, когда у вас уже есть полный комплект снаряжения, вернитесь в деревню драконов, в доме справа от деревни войдите в дверь рядом с человеком, и вы превратитесь в крошечного человека (пигмея). В деревне поговорите с **DRAGON**'ом: он даст вам в помощь своего внука - маленького дракончика. Пройдите из деревни направо до конца и войдите в маленькую дверь в скале. Внутри пройдите влево до конца, прыгните на кнопку, вернитесь и пройдите до конца вправо, где есть еще одна кнопка. В сундуке по пути вы найдете магию **POWER**. Когда вы вернетесь назад, появится проход вниз. Идите вправо до кнопки, затем влево и, прыгнув на кнопку, прыгайте прямо в огонь - вы окажетесь в помещении, где в сундуке найдете дополнительное сердце. Заходите в дверь, имеющуюся здесь, и поднимайтесь вверх.

Пройдите влево до кнопки, а потом направо до двери. Зайдя в дверь, внизу прыгните на маленькую площадку, и вверху над этой площадкой появятся белые блоки, разбив которые и пройдя налево мимо сундука и прыгнув вниз, вы попадете еще к одной двери, а из нее - к боссу, огромному **DRAGON**'у. Бить его нужно только по голове. Победив **DRAGON**'а, вы получите

огненную урну **FIRE-URN**. С ней и со старой секирой вам нужно идти к оружейнику в деревне драконов.

Потом зайдите к **DRAGON**'у внизу и после этого снова к оружейнику. Тот даст изготовленный им специально для вас легендарный меч **LEGEND SWORD**. С ним вам необходимо отправиться к замку принцессы. Оказавшись на территории замка, пройдите влево до конца и в беседке с голубой крышей нажмите стрелку вверх, предварительно вооружившись легендарным мечом. Вы окажетесь в заоблачном мире. Пройдите вправо и войдите в замок. Упадите в первый же провал, идите направо и поднимитесь по канату наверх. Пройдите немного вправо и снова поднимитесь по канату. Затем идите влево до еще одного каната, поднимитесь по нему и пройдите вправо через провал до каната, по которому вы поднимитесь к тележке.

С нее вам нужно будет прыгнуть на маленькую площадку внизу слева, а с площадки - на канат. В сундуке по пути следования тележки можно найти легендарные ботинки **LEGEND BOOTS**. По канату поднимитесь в замок и идите направо. Чтобы перебраться через шипы, воспользуйтесь маленьким подвижным канатом на стене. Внизу, рядом с дверью, в сундуке лежат легендарные доспехи **LEGEND ARMOR**). Зайдите в дверь, затем еще раз в нее же (если не хотите покидать замок), поднимитесь по канату и пройдите вправо. Чтобы спокойно подняться к дверям на маленьких канатах, используйте во время подъема магию **QUAKE**, тогда розовые монстры будут уничтожены и не смогут помешать вам пройти к дверям.

Вначале воспользуйтесь ближним канатом, чтобы в сундуке взять легендарный щит **LEGEND SHIELD**, а затем дальним. Входите в двери, пока не окажетесь у каната, ведущего наверх. Наверху разделайтесь с несколькими чудовищами (их лучше бить снизу, пригнувшись) и снова поднимитесь по канату. Вверху вас ждет еще один монстр, которого вам обязательно нужно победить, иначе не появится дверь. Зайдя в эту дверь, вы окажетесь на очень сложном участке игры, требующем ловкости, быстроты реакции и терпения. Вам необходимо прыгать по перемещающимся площадкам наверх, затем вниз и потом суметь прыгнуть вправо так, чтобы попасть на площадку с маленьким зеленым монстриком.

Это очень трудно, и не исключено, что вам придется многократно падать вниз и вновь сражаться с чудовищем. Когда вы сможете правильно прыгнуть вправо, вам снова придется пройти по таким же площадкам до подвижного маленького каната в левом верхнем углу (это тоже очень сложно!). На канате вы доберетесь до двери с изображением черепа, за которой вас ждет очередной босс - король демонов **DEMON KING**. Бить его нужно по головам, которые вырастают на месте уничтоженных (всего их три). Победив босса, вы освободите принца подземного царства.

Войдя в появившуюся дверь, вы снова окажетесь возле беседки в замке принцессы. Направьте свой легендарный меч вверх (➔) и теперь идите в заоблачном мире налево. Поднявшись на лифте, вы попадаете в комнату с непонятным механизмом, в который вам нужно прыгнуть. Механизм перенесет вас на уровень со множеством лестниц, ведущих вверх и вниз, по которым вы попадете к уже знакомым боссам игры. Пользоваться лестницами можно в любой последовательности.

Победив всех боссов (это очень легко, имея такое мощное оружие!) , по центральной лестнице поднимитесь к главному боссу - механическому мозгу. Вначале он почти уничтожит вас, и вы не сможете помешать этому, но вскоре появится принц подземного мира, который восстановит всю вашу жизненную энергию и при этом погибнет сам, но зато босс станет уязвим для вашей атаки. Победить мозг довольно сложно, особенно когда появляются циркулярные пилы. Здесь необходмо иметь святую воду и эликсир, а также проявить максимум ловкости, перепрыгивая эти пилы. Победив, в конце концов, главного монстра, вы освободите свою землю, на которой вновь воцарится мир и спокойствие!

КОДЫ

ABRAMS BATTLE TANK

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Во время демонстрации нажмите **B,B,C,B,C, C,C,B,C,B,B,C.**

Умный танк:

Когда вы поворачиваете башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку вы не подставляете корму и борта .

ADDAMS FAMILY

Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

?1H1T, ?&91Z, V&S1H, VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

AERO THE ACRO-BAT 1

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Экран установок игры:

На экране **START/OPTION** нажмите **C, A, →, ←, C, A, →, ←**. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите **↑, C, ↓, B, ↓, A, →, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A** и **C** до тех пор, пока не появится экран установок.

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 71 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать **↓, A+ C** то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

Пароли этапов:

2 - Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 - Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 - Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 - Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

AFTER BURNER 2

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Когда на экране появится заставка со словами « **START/ OPTIONS**»,одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки **A,B,C** и дважды нажмите **START**. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами **←** и **→**.

Дополнительные ракеты :

Удерживайте ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста:

Раунд 3:	←	и	B	Раунд 13:	←	и	B
Раунд 5:	→	и	B	Раунд 16:	→	и	B
Раунд 9:			B	Раунд 19:			B
Раунд 11:	→	и	B	Раунд 21:	→	и	B

AIR DIVER

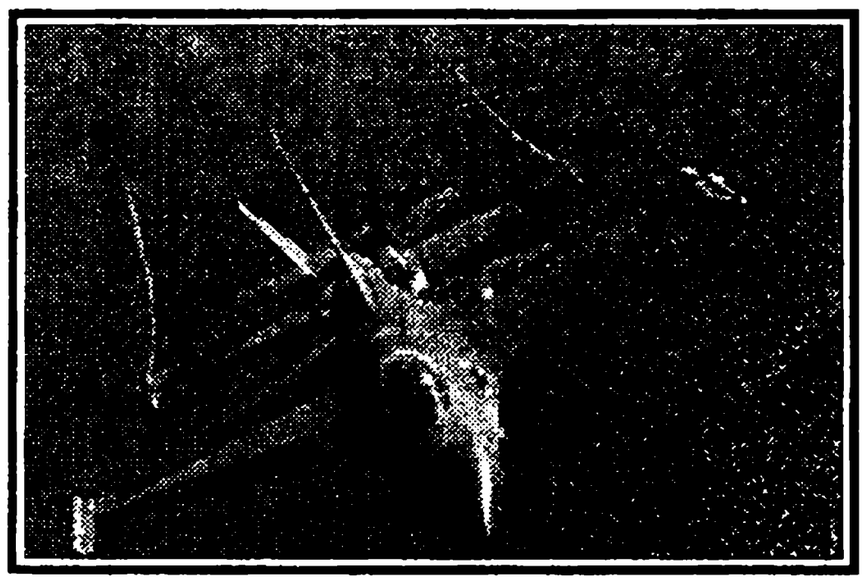
Asmik • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Неуязвимость:

Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держи **START** и нажмите **A, B,C, B, A, A, B, C, B, A, B**. Держи **START** , пока не начнется игра.

Если нажать кнопку **START** совместно с нажатием еще одной кнопки , то вы сможете выбрать этап:

удерживая **A**- бой с самолетом аса-противника;
удерживая **B** - поразить базу;
удерживая **C** - сражение с последним боссом.



AISLE LORD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выберите режим **CONFIGURATION** и поставьте курсор на «**SE NO**». Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: **A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A**. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду « **INITIAL START**» , и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

ALADDIN

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★★

Переход с этапа на этап:

Наберите в паузе **A, B, B, A, A, B, B, A.**

Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д. :

В Options набрать **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**

ALIEN 3

Acclaime/Probe/Arena Entertaiment • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

Переход на другой уровень:

Используя пульт № 1, войдите в экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмитете **C, ↑, →, ↓, ←, A, ↑, →, ↓.**

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B.** Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы и вы перейдете на другой уровень.

ALIEN SOLDIER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - 3698
3 - 0257
4 - 3745
5 - 7581
6 - 8790
7 - 5196
8 - 4569
9 - 8091
10 - 8316
11 - 6402
12 - 9874
13 - 1930
14 - 2623
15 - 6325
16 - 7749
17 - 3278
18 - 1039
19 - 1962
20 - 2878
21 - 3894
22 - 4913
23 - 2852
24 - 7406
25 - 5289

ALIEN STORM

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

5Неограниченное количество жизней:

Выберите в качестве героя Скутера. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю , самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

ALISIA DRAGOON

Game Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите **A** , затем нажмите **B** и держите кнопку , пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите **C** и нажмите **START**, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая **C** , вы сможете пропускать нежелательные уровни.

Восстановление здоровья :

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживате ↑ на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение силы магии и количества очков за попадание:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите **B** на втором.

Усиление громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте **B** на первом и нажмите **B** на втором.

Покадровый просмотр:

Нажимайте **A** на втором пульте, чтобы сменять кадры.

Отключение режима замедления:

Нажмите **B** на втором пульте.

ALTERED BEAST

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор персонажа:

Во время заставки держите джойстик в положении ↙ и нажмите **A , B, C и START** , чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).

Бесконечные жизни :

Нажмите **START и A** во время появления заставки на экране , чтобы начать новую игру с того места , где вы закончили предыдущую.

Дополнительные опции:

Нажмите **START и B** для вызова на экран меню опций.

Выбор драки:

Чтобы выбрать уровень сложности , удерживайте **B**, когда нажмете на **START** . Появятся заставка и меню выбора , которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, с которыми вы начнете игру, и силу.

Звуковой текст:

Чтобы прослушать все звуки игры , одновременно нажмите клавиши **A, C, →, START и ↑** на пульте.

100000 бонусовых очков в любом раунде игры :

Убей первого, второго и третьего волка , которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все три шара , которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только пятьдесят тысяч очков.

ANIMANIACS

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени, __ пустая клетка):

Для легкого режима пропуск первого уровня: Y W - - - - D - -.

Для нормального режима :

пропуск первого уровня: DDD - - - Y W - ;

пропуск первого и второго уровней: Y D - - - - - Y - ;

пропуск первого и четвертого уровней: - - - Y - - Y - - ;

финал: . W Y - Y - - - Y - .

Для сложного режима:

пропуск первого уровня: Y Y D Y - - W Y - ;

пропуск первого и четвертого уровней: W Y D Y - - D Y - ;

пропуск первого, второго и четвертого уровней: W W D Y - - - W - ;

пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней: - D D Y - - D Y -.

ANOTHER WORLD (OUT OF THIS WORLD)

Virgin/Delphine Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды уровней:

2-HTDC	5-XDDJ	8-KLFB	11-TFBB
3-CLLD	6-FXLC	9-DDRX	12-TXHF
4-LBKG	7-KRFK	10-BRTD	13-CKJL
			14-LFCK

ARCH RIVALS

Flying Edge • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★

Получение мяча перед началом игры :

В раздевалке нажмите **A** и , удерживая ее , нажмите **START**.

Получение мяча после перерыва:

Нажмите **A** и удерживайте ее до начала игры.

ARCUS ODYSSEY

Renovation Products • Количество игроков 2 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:

Jedda

Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH
Уровень 8: K4EEM4TZHM

Erin

Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWOH
Уровень 8: K4MEE4TYHM

Diana

Уровень 2: KDUEEBHDRS
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEU4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M

Bead

Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOTI1Q
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

Удвоение предметов:

Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

ARNOLD PALMER TOUR GOLF

Sega • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Спрятанная игра:

Если вы затратите более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки **A, B, C** и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень - мини версию FANTASY ZONE.

Суперудар:

При вводе своего имени наберите EVE и вы сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир:

Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира:

Пароль для игры в шестом раунде, где вы - чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUI a4TO.

Пароль для девятого раунда. У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa.

Пароль, позволяющий вам попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4 : Fifp 5+D3 CCEE -08D KXlg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

ARROW FLASH

Renovation • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Неуязвимость:

В режиме выбора установок замените Arrow Flash с Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки C (более 3 секунд)вы будете неуязвимы 10 минут.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

1 - INSULA
2 - CONDOR
3 - VIENNA
4 - AVALON
5 - DULCIS

ATHLETE POWER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

AWESOME POSSUM

Tengen • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Секретное меню:

После окончания первой мелодии нажмите **C, B, C, ← + B, C.** Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите **A**. В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

B.O.B.

Electronics Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 171058	Уровень3 950745
Уровень 4 472149	Уровень 5 672451
Уровень 6 272578	Уровень 7 652074
Уровень 8 265648	Уровень 9 462893
Уровень 10 583172	Уровень 11 743690
Уровень 12 103928	Уровень 13 144895
Уровень 14 775092	Уровень 15 481376

BACK TO THE FUTURE 3

Arena/Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Сделайте паузу в игре, держите **A** и нажимай **↑**, **↓**, **←**, **→**.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Уровень 2 - 3MJK 1VZ3
Уровень 3 - 3MGH 2VVW
Уровень 4 - 3MQR 2X9M
Уровень 5 - 3MNP 21?N
Уровень 6 - 3MST ?161
Уровень 7 - 3MBS ?208

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Во время режима «Exibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:

Зеркальный матч: C, C, C.
Четыре Баркли: B, B, B.
Играть как партнер Баркли:

Blade: **A, A, A**
Dolemite: **A, A, A, A.**
Hamma: **A, A, A, A, A.**
Jim-Pak: **A, A, A, A, A, A.**
Pauly: **A, A, A, A, A, A, A.**
Shuga: **A, A, A, A, A, A, A, A.**
Spider: **A, A, A, A, A, A, A, A, A.**
Bongo: **A, A, A, A, A, A, A, A, A, A.**

BATMAN & ROBIN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Общие советы:

Синие и оранжевые изображения Бэтмена - повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена - мощность огня становится ураганным.
Сгусток энергии - быстрое восстановление энергии.

Выбор этапа:

В режиме пауза нажмите **B, A,↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.**

BATMAN FOREVER

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Секретное меню:

На экране меню установите курсор на PLAY THE GAME и наберите следующий код: **←, ↑, ←, ←, A, B.**

Суперудары и прочие возможности:

Для Batman'a

усыпляющее - →, ↓, B
оглушающая бомба - →+A
усыпляющее - держа **MODE** →, ←, →, A
наводящее - ↓, →, B
связывающее - ↓, ↓, ↓, A
блокирующее - ↓, ↓, ↓, B
приклеивающее - держа **MODE** →, →, ←, C
поражающее - →, B, →, C
отвлекающее - держа ↓, ↓ **(turbo)**
сломать шею - →, →, B
суперзащита - B, C быстро
бомба - ↓, →, C
бумеранг - ↓, →, A
скользящее - держа **MODE** →, →, ←, B
парализующее - →, ↓, C
сдерживающее - →, →, C
удар коленом - →, →, B+ ↑

Для Robin'a

усыпляющее - →, ↓, B
ослепляющее - держа **MODE** →, →, ←, B
удар коленом - →, →, B + ↑
сломать шею - →, →+B
замедляющее - →, ↓, C
суперзащита - B, C быстро
прибивающее - →, ↓, A
парализующее - →+A
стреляющее - держа **MODE** →, →, ←, C.

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

В экране заглавия нажмите **START**, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку **START**. Введите код: 5257. Нажмите кнопку **A**, и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.

Стадия 1-1 1100	Стадия 1-2 1200
Стадия 1 Босс 1300	Стадия 2-1 2100
Стадия 2-2 2200	Стадия 2 Босс 2300
Стадия 3-1 3100	Стадия 3-2 3200
Стадия 3 Босс 3300	Стадия 4-1 4100
Стадия 4-2 4200	Стадия 4 Босс 4300
Стадия 5-1 5100	Стадия 5-2 5200
Стадия 5 Босс 5300	Стадия 6-1 6100
Стадия 6-2 6200	Стадия 6 Босс 6300
Стадия 7-1 7100	Последняя разборка с Джокером 7200

Непобедимость
Во время паузы нажать **B** и **START** (работает не на всех картриджах).

BATTLETECH

Imagesoft/Extreme • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 ..... STJNNN
Уровень 3 ..... GRBCHV
Уровень 4 ..... BBVLND
Уровень 5 ..... BMBRMN

Бесконечное оружие:
BRN521

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры:
Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите **↓, ↑, ↑, ↓, C, A, B** и **START.** Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

BEAST WRESTLER

Renovation Products • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★

Пароли этапов:

Первый уровень (Beginner):

2 (против Voulsine) - MONSTERRQYQYQMQQQFAQQK;
3 (против Airhohle) - MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA;
4 (против Ventor) - MONSTERRAAQYQMWQIGAQSU;
5 (против Dycoon) - MONSTERRAAQYQMWQIGAQCU;
6 (против D-Biton) - MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA.

Второй уровень(World):

1 (против Unknown)- MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA;
2 (против Ulvolos) - MONSTERRAAAWADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) - MONSTERRAAAWADRDIUZQRM;
4 (против Octii) - MONSTERRZXAWADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz)- MONSTERRZXAJADRDIJXQHI;
6 (против Hax -004)- MONSTERRZXZXADRFDMXQBK;
7 (против Maclha) - MONSTERRZXZXADRFDIZQKX;
8 (против Ominos) - MONSTERRZXZXAJRTWKXQVX;
9 (против Blenadan)- MONSTERRZXZXAJRTWOXQIH;
Финал - BONILLARWIWIWIFYNOXCD.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV/Viacom • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Больница - t0-e ByjI BKR4L

Улица -	3I2L yxF2e O7GEV
Колледж -	zbZs+OGDs159K9
Мир бюргера -	-Y+43c-jJ iUaVA
Дома -	F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis) -	aPjDY5fF+DTkrEN
Mall -	7YPP-SU9+SqiPH
За рулем -	FECROW6BcpOCVj
1 игрок с оружием -	e7EKY iP2qe taVfy
2 игрока с оружием -	Js2Nt 9SarV fDTRi
Части билета, деньги -	CpB-b gvxhn jAc6Z

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

Electrobrain • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Максимальная мощь	- 445 WVBVHNW
Все противники покалечены	- 475 WVBVFPW
Чемпион	- 475 WVBBZPW

BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

Sega • Количество игроков 2 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

После загрузки экрана фирменной надписью «SEGA», удерживая нажатой клавишу **C**, опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения ↑ и им же закончив. Потом нажми **START.**

Мощный звездолет:

на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите **A+B+СТАРТ**.

BLACK HOLE ASSAULT

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Атака исподтишка:

На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте **START** на втором пульте - и проскользнете мимо противника.

Просмотр:

С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать **RESET**.

Тайный уровень:

В меню выберите миссию «Operation BHA» и введи в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника:

Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите **START** на втором пульте во время сражения.

BLOOD SHOT (BATTLE FRENZY)

Domark/Acclaim • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды:

Пропуск уровня (в паузе): ..... ↑, A, ↑, A, A, ↓;
Плазменная пушка: ..... ←, B, C, ↓, ↓, →;
Плазменная винтовка: ..... ↑, B, ↑, A, B, B;
Боеприпасы: ..... B, B, B, →, ↓, ←;
Кислород: ..... C, C, B, A, ↓, ↓;
Ракетница: ..... ↑, →, ↓, ←, ↑, →
Красный ключ: ..... ↓, ↓, B, C, ↑, ↑;
Желтый ключ: ..... ↓, ↑, B, C, ↓, ↓.

BOOGERMAN: A PICK & FLICK ADVENTURE

Interplay • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

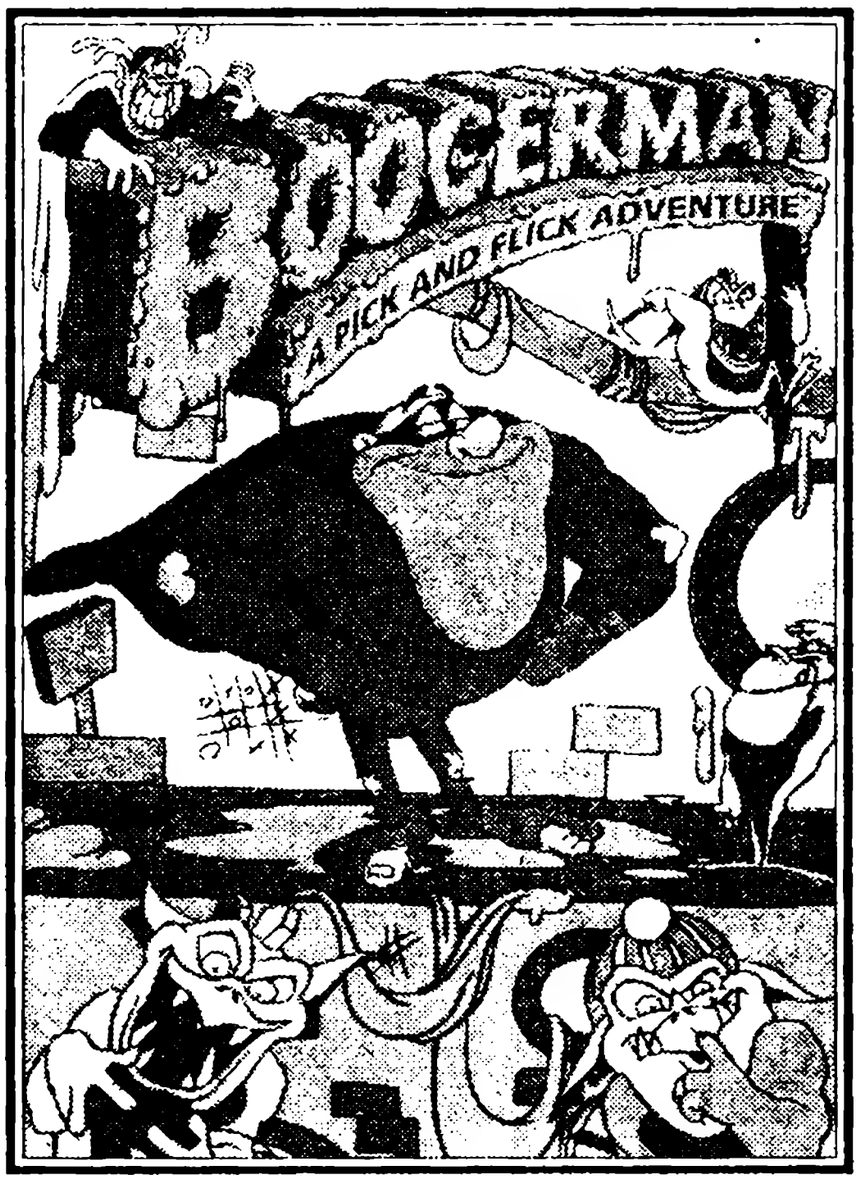
На экране заглавия нажмите ↑, ↓, ←, →, C, B, A.
Бессмертие (на время): ↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.
Меню настройки и набор кодов:
В паузе нажмите **B**.

Пароли уровней:

Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

1 - Троль
2 - Гоблин- шахтер
3 - Пукающий призрак
4 - Носатый гоблин
5 - Гнойное существо
6 - Бугерман
7 - Существо со струльями
8 - Человек из канализации
9 - Огр

Уровень	Пароль
Flyboy	6 -5- 2- 7
Flatulent Swamps	7 -8 -5 -2
Mucous Mountains	4 -7 -3 -1
Hickboy	3 -4 -3 -5
Nasal Caverns	4 -5 -9 -7
The Pits	5 -7 -3 -6
Deodor Ant	3 -7- 1 -2
Revolta	1 -2 -4 -3
Pus Palace	5 -6 -3 -5
Boogerville	7 -3 -8 -6
Booger Meister	5 -8 -6 -2



BOY SOCCER TEAM 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★

2	AL555	555AE	ARAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
3	AP555	555AE	BBAAA

	AAAAB	AAAAA	AABSA
4	AT555	555AE	BTAAA
	AAABB	AAAAA	AADYA
5	AX555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAFEA
6	A5555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAH0A
7	CD555	555AE	DQAAA
	AAAAA	AAAAA	AAA0A
8	CL555	555AE	EAAAA
	AAAAQ	AAAAA	AABCA
9	DH555	555AE	FBAAA
	AAISA	IAAAA	AAFGA
10	DNYP5	555AE	GBAAA
	AAITA	KAAAA	AAMWA
11	DRYFD	555AE	GRAAA
	AAMTA	KAAAA	AACAA
12	DVYFC	QX5AE	HBAAA
	AAMTA	KAAAA	AAGKA
13	DZYFC	QSKAE	HRAAA
	AAMTA	KAAAA	AAKUA
14	EFYFC	QSCAE	ISAAA
	AAUTA	KAAAA	AAMAA
15	FRYFC	QSCAE	ISAAA
	AAZLA	KAAAA	AAP0A

BUBBA'N'STIX

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

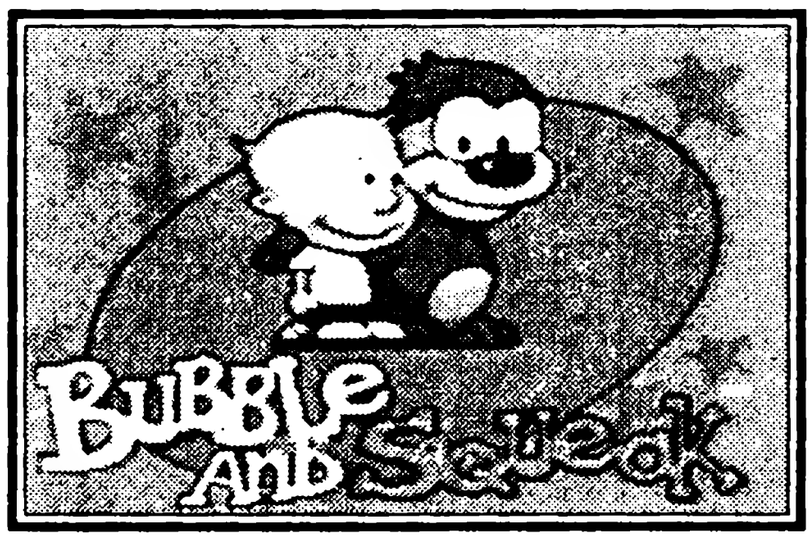
	Вариант 1	***Вариант 2***
Уровень 2:	V!7P95!MKS	35R48DXHD?
Уровень 3:	Y7FW?9CKKS	47JKR7RSZ1
Уровень 4:	V2MVHRIY3B	BCP?HKCDP8
Уровень 5:	B4KLC?JGSW	3!GXN3HT19

BUBBLE & SQUEAK

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 -	RQCRQBPT
Уровень 3 -	NHHDHHBHH
Уровень 4 -	QDFLLMMP
Уровень 5 -	NNBNNDYY
Уровень 6 -	MNLLMNNL
Уровень 7 -	WTSFFHGW



BUBSY

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1: JSSCTS
Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN
Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD
Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN
Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB
Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS
Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN
Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB
Экстра-уровень : STCJDN

BUBSY 2: DEFINES DELAYS

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды вводятся с заглавного экрана

Прохождение всех уровней: ..... **↑, A, A, A, ↓.**
Бессмертие: ..... **C, A, B, C, ↑, ↓.**
99 бомб: ..... **C, C, ↑, ↓, C.**
50 жизней: ..... **B, ↑, B, B, A.**
99 зарядов базуки: ..... **B, A, ←, ←.**
99 скафандров: ..... **B, ←, ↑, B.**
99 нор: ..... **→, ↓, B, B.**
Сверхвысокие прыжки: ..... **B, A, B, C.**

BULLS VS. BLASERS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли для игры за Miami Heat:

Игра 2 против Detroit ..... -64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit ..... -64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit ..... -64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland ..... -64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland ..... -64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland ..... -64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland ..... -64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston ..... -64NBBBBL;
Игра 10 против Boston ..... -64NBBVBM;
Игра 11 против Boston ..... -64NBBLBP;
Игра 12 против Boston ..... -64NBB2BN;
Игра 13 против Utah ..... -64SBBBBN;
Игра 14 против Utah ..... -64SBDBBS;
Игра 15 против Utah ..... -64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah ..... -64SBFBBC;
Финальная игра ..... -64MBBBBF.

BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли последнего раунда в игре:

Chicago Bulls - Utah Jazz : NXOBBBBL;
Bulls - Blazers CXOCGBB4;
Knicks - Blazers : GJOGBBBF;
Blazers - Hawks: OBOBLBBY.

BURNING FORCE

Namco • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★

Дополнительные 10 жизней:

Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно **B, A, B, A, A, C, A, A.**

CAESAR'S PALACE

Virgin • Количество игроков 1 • Азартные игры • Рейтинг★★★★★★

Подход к игровому столу: ..... **стрелка к нему, A.**
Отход от стола: ..... **↓, START.**
Кредит 78 000 $: 9N87G4ZWYZ2YYFCG
Кредит 1,5 миллиона $: ..... 9TZR8NDCFZGH55CG.

CANNON FODDER

Sensible Software • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★

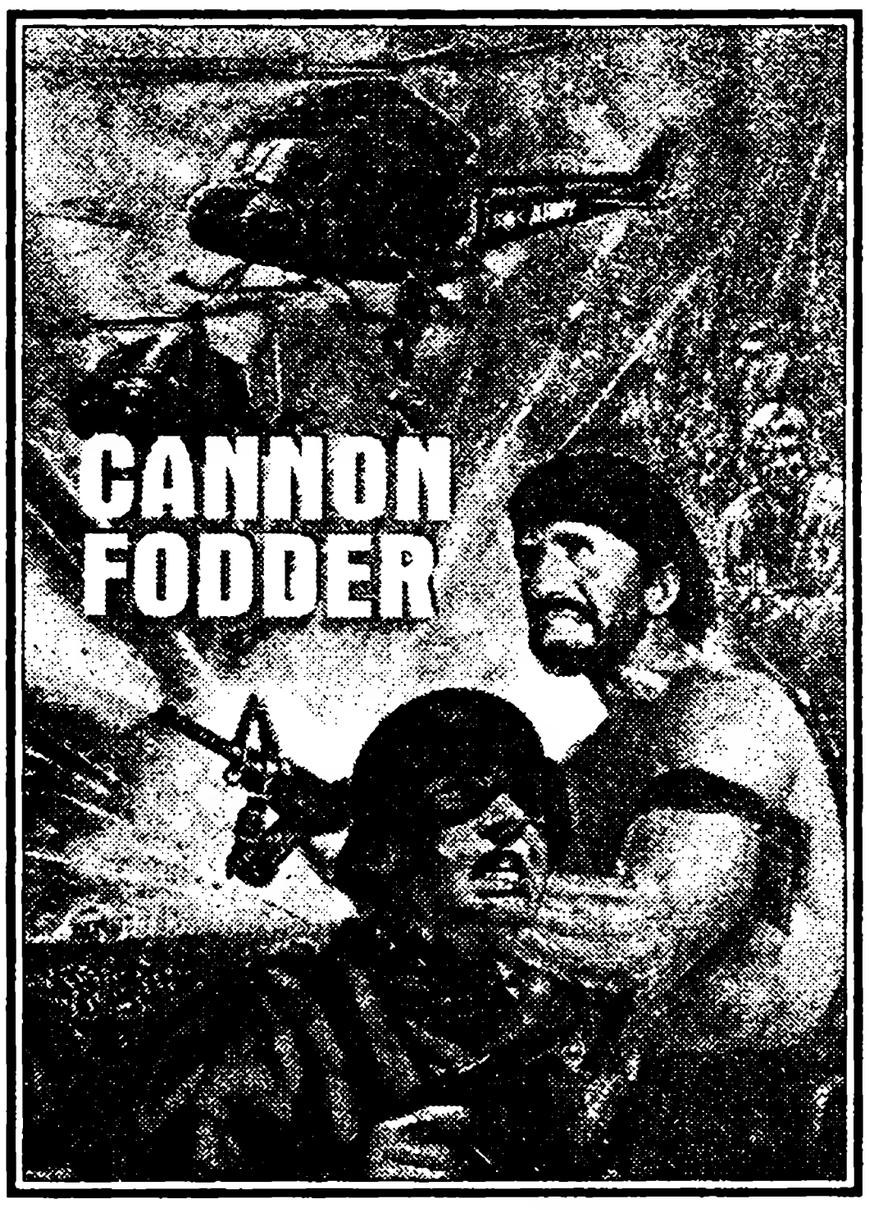
Пароли:

Вариант 1

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC
Миссия 4: ACKJA
Миссия 5: TNGJI
Миссия 6: EBUXE
Миссия 7: TEHMB
Миссия 8: LREWO
Миссия 9 : MLRYE
Миссия 10: YJKCF
Миссия 11: LWHFG
Миссия 12: IGMBF
Миссия 13: FAGGG
Миссия 14: SYNXC
Миссия 15: TIDGF
Миссия 16: UYNXC
Миссия 17: ZOJBE
Миссия 18: MHNJF
Миссия 19: NXGBD

Вариант 2

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: GMEGF
Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: IRORH
Миссия 19: TEOUA



Миссия 20: AEJVI
Миссия 21: PXGBD
Миссия 22: GWZED
Миссия 23: HGPHF
Миссия 24 MMVIE

Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: NPXFC

CASTLEVANIA: BLOODLINES

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

9 жизней и выход на уровень сложности « EXPERT»:

На экране установок игры введите следующие значения: BGM - 5 и SOUND FX - 73 Нажмите **START**. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Нажмите последовательно **↑, ↑, ↓,↓, ←, →, ←, →, B, A.** Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь на экран установок игры.

Коды уровней:

(кол - К , бабочка - Б , топор - Т)

2	**3**	**4**	**5**	**6**
-К- -	ТТ-К	Т-КБ	-ТТТ	--ТТ
В- -К	- - -К	Б-Б-	Б-ББ	Б-Б-
- Т В -	К-Б-	КК-Т	БББ-	- - -Т
В - В Т	БТТТ	--БТ	Б-К-	--ТТ

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - BEXA	ARAM	RAMA	JBIP	555T	SGFV
2 - DJPA	MUKC	SE6Q	JKKX	555T	PATW
3 - CUFQ	NDKJ	TEPQ	JLKK	555U	RCID
4 - EJLQ	MWC1	TEPQ	JNKV	555V	D54E
5 - GBYQ	RFDE	TEPY	LNKV	555V	D54E
6 - HV4Q	MX1X	SMP4	O6KV	KH5T	YYTX
7 - 6MHQ	P1VM	5555	15NK	U7VC	YWTB

Могучий флот и сильная империя: BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ
Сверхмощная империя: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES
Суперсила: QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Пароли:

Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте **C+START** на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.

Выбор уровня - нажмите **B**, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая **B**. После выбора нужного этапа нажмите **START.**

Полное вооружение - выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми **START**. Используйте заклинание прохождения - переместитесь

сразу на 12 уровней и получите все вооружение.

На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике ↑,↓,←,→.

Получение всех снадобий: на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике **START, A, B, C.**

CHUCK ROCK

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Смена уровней:

Когда на экране появится название игры, нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.** (По-английски этот код значит « АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите **A , B, и C** и нажмите **START**.

Во время игры нажмите и держите **A** и нажми ↑, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите **A+→**. Для перехода на уровень назад нажми **A+↓**. Для перехода на этап назад нажми **A+←**.

CHUCK ROCK 2

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровней

На любом уровне - нажмите **START** для входа в режим паузы. Далее нажмите **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A.** Если все сделано верно - игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите **A и →**. Вы окажетесь на новом уровне.

CLIFFHANGER

Sony • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Бессмертие - **←,→, START, C, A.**

Выбор этапов игры - **START, C, B, A, →, ←.**

COBRA COMMAND

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

На главном экране игры сделайет доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите **↑,←,→,→,↑**. Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо ← или →, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START.**

COMBAT CARS

Accolade • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Гонки на любом уровне:

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки **A, B, C.** Затем нажмите **START**.

COMIX ZONE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор этапа:

Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете код **A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C** -появится меню выбора этапа.

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии **№ 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6**. Высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите **C**, чтобы выбрать один из этапов.

Бессмертие:

Наберите код **A, B, C, C, B, A, ↑, →, ←, B, ↓, A.**

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии **№ 3, 12, 17, 2, 2,10, 2, 7, 7, 11** и, нажав кнопку **C**, получите бессмертие.

CONTRA HARD CORPS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).

Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.

COOL SPOT

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и неуязвимость:

В меню OPTIONS нажмите **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C**. Кнопка **A** - включение неуязвимости, **B** - выбор уровня.

COSMIC CARNAGE (CYBER BRAWL)

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Смена названия игры: удерживая кнопки **X+B+Z**, включите приставку. На экране заставки нажмите **START**. Название игры сменится на **Cyber Brawl** и появятся новые персонажи: Джейк, Рей и Наруто.

COSMIC SPACEHEAD

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V

Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F

Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT

Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

Полный просмотр игры:

Нажмите **A, B, C, A, B, C, START**

4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

CRUE BALL: HEAVY METAL PINBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

В меню **Music demo** выберите музыку уровня 6. Нажмите **A, C, A, B,** когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмтеи и держи **B** и нажимай ↑ и ← на пульте, выбирая нужный уровень.

CURSE

INTV/Corporation • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Режим конфигурации: перезагрузите игру и, удерживая **A**, нажмите **START**.

CYBER BALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли матчей команд:

Atlanta vs Boston	T5BBB5PSIH6X
Boston vs Washington	55BBB5OSIHDX
Chicago vs Boston	C5BBB5PSIHPX
Clevelend vs Boston	75BBB5PSIH4X
Dallas vs Boston	L5BBB5PSIH4X
Denver vs Boston	85BBB5PSIHGX
Detroit vs Washington	H5BBB5PSIH7X
Indianapolis vs Boston	K5BBB5PSIH3X
Las Vegas vs Atlanta	S5BBB5PSIH8X
Los Angeles vs Washington	65BBB5PSIHAX
Miami vs Boston	M5BBB5PSIHJX
Minnesota vs Washington	P5BBB5PSIHEX
New England vs Washington	N5BBB5PSIHRX
New Orlean vs Washington	A5BBB5PSIH9X
Philadelphia vs Washington	G5BBB5PSIHSX
Phoenix vs Washington	95BBB5PSIHNX
Pittsburg vs Washington	E5BBB5PSIH5X
San Diego vs Boston	D5BBB5PSIHFX
San Francisco vs Boston	U5BBB5PSIHHX
Tampa vs Boston	R5BBB5PSIHTX
Washington vs Boston	F5BBB5PSIHCX

Пароли для San Francisco Hitmen:

5 победа -	UIBB BXIS OF8I
10 победа -	UFBB B5PS OFNX
15 победа -	UTBB B5PS OFFI
17 победа -	UZBB B5PS OFDI
18 победа -	UUBB B5PS OFII
19 победа -	U5BB B5PS OF3X
Финал -	UJBB B5PS OF41

Пароли для Dallas Destroyers:

1 победа -	LBBB B7CB BDVV	10 победа -	LCBB BFOV BDKX
2 победа -	LVBB BB9B BDXV	11 победа -	L7BB BXGB BDRV
3 победа -	LXBB B7LB BD3B	12 победа -	L4BB BF2B BDAV
4 победа -	LIBB B8FB BDTV	13 победа -	LRBB BFVV BDTV
5 победа -	LLBB B7DB BDN8	14 победа -	LTBB BFCX BD2V
6 победа -	LKBB BBBV BDCV	15 победа -	L8BB BFJI BDMX
7 победа -	LMBB BLCV BD2V	16 победа -	LZBB BR2S IDKI
8 победа -	LOBB BLPB BFHV	Play-off-1	LUBB BRHV BDZV
9 победа -	LFBB BLHB BD8B	Play-off-2	L5BB BXUV BD2V

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой **START** опцию **Start Game**, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика **(A, B, C)**, три раза наберите комбинацию **↑, ↓** пока не услышите голос Duck' a. Теперь кнопкой **START** можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой **A.**

DANGEROUS VS. SEED

Novel Graphics • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор зоны игры:

При появлении заставки на экране нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.**

Дополнительные очки:

Начните игру и при демонстрации нажмите **←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →** для получения 99 очков.

Усложнение игры:

Начните игру и во время демонстрации нажмите **↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.**

DARE BEFORE CHRISTMAS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - 68WTK3A
2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4
4 - XAHGK9A

DARIUS 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**

Выбор уровня:

На заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Укороченный тайм: в меню настроек нажмите **A+B+C** и можно будет регулировать продолжительность тайма от 20 секунд до 15 минут.

Самый ценный игрок: IIDSREQUS.

Чемпион: IIDSREQ3R.

Пароли игр

Los Angeles vs Detroit	CABCDEA1F
Detroit vs Los Angeles	WYBCDEAYU
Chicago vs Los Angeles	PQBCTUQVV
Chicago vs New York	ASTURBQ1E
New York vs Detroit	FMJCLJY1B

DEADLY MOVES

Kaneko • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов:

3 - V3A5FTQNHG
4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H
6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

Пароли персонажей игры:

Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

DECAP ATTACK

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Множество дополнительных жизней:

Собрав все пять монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)

Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу **C** так быстро, как только сможешь. Вот вы и выиграли!

Дополнительная энергия:

Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху - быстро нажимайте на клавишу **C** после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

Прохождение по воздуху: прыгните и быстро нажмите **C.**

Трюк, позволяющий обойти Жабика:

Когда вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

DEMOLITION MAN

Virgin/Acclain • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Переход с уровня на уровень: ←, →, A, B, B (в паузе).
Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.(в паузе).

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароль пяти жизней:

Перед каждой атакой вы можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед введе-

нием пароля миссии.

Пароль десяти жизней: BQQQAEZ.

Коды уровней:

2 - VQAHEKU

3 - BLOHEJG

4 - ETEETRL

DEVIL CRASH (DRAGON'S FURY)

Domark • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные мячи:

Пароль	Счет	Мячи
DEVILCRASH	390000	7
TECHNOSOFT	2000000	10
TF2HZTF3EM	464900	10
LUCKYLUCKY	77700	7

Потеряв мяч, нажмите **A** и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

DINO LAND

Wolfteam • Количество игроков 1 • Пинбол • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↑, ↓ и шесть раз ↓. Затем нажмите ↑, ↓ и еще шесть раз ↓. Затем одновременно нажмите **B и START**. Когда игра продолжится, нажимая **A**, выберите желаемый уровень.

Бонусы и призы:

Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину двадцать три раза клавишей **B**. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайтесь. Если вы потрясете машину еще двадцать три раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World . Повторив все это шесть раз, получите миллион.

Превращения:

В режиме паузы нажмите **↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓.** Нажмите и удерживай **B** и нажми **START**. После этого при нажатии **B** можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

DINOSAURS FOR HIRE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня (срабатывает не на всех уровнях):

В режиме паузы на втором джойстике нажмите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая **START +C.**

Уничтожение врагов взрывом:

Нажмите **A+B+C** и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.

DONALD IN MAUI MALLARD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

2-ININJA
3-ILVMUD
4-ITSHOT
5-GETHIM
6-YOHOHO
7-UNDEAD
8-GDLUCK

DOOM TROOPERS

Playmates • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2-IMPERIAL
3-DOOMLORD
4-CYBERTOX
На все уровни - APGONATH
Непобедимость: SOUTHPAW

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

Уровень	**Hard**				**Hardest**			
2	З	ЧБ	Ж	Ж	С	С	З	Ж
3	Ж	ЧБ	Ф	ЧБ	З	Ж	З	ЧБ
4	С	З	ЧБ	С	Ф	Ф	К	БХ
5	К	Ф	З	З	З	К	Ф	С
6	Ж	Ж	ЧБ	З	С	Ф	З	Ж
7	Ф	ЧБ	С	С	С	Ф	З	БХ
8	ЧБ	Ж	БХ	Ж	ЧБ	Ф	БХ	Ж
9	Ф	С	С	З	Ф	З	БХ	ЧБ
10	ЧБ	З	К	Ж	З	С	Ж	БХ
11	С	Ж	Ж	БХ	З	Ф	БХ	К
12	З	ЧБ	ЧБ	С	К	З	БХ	С
13	БХ	ЧБ	Ф	БХ	К	К	ЧБ	Ж

Условные обозначения:

Ж - желтый *К - красный* *ЧБ - чистый боб*
С - синий *З - зеленый* *БХ- боб Хэс*

DRACULA (BRAM STOCKER'S DRACULA)

Sony • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора этапов:

Набирается в заставке: **↓,→,A,C,↑,←,A**. Этапы выбирать в паузе.

DYNA BROTHERS 2

Sega • Количество игроков 2 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

1-й сценарий

2 KAIGAN
3 YAMABA
4 CIKCIK
5 KOUYOU
6 GAUGAU
7 ZOUSEI
8 POMPOM
9 MAFUYU
10 SAKURA
11 MOYAI
12 BATTA
13 OHORI
14 MEIRO
15 ISEKI
16 HEKI
17 SABAKU
18 IBARA
19 SUIMON
20 OSHIRO
21 SHICHI
22 FUNKA
23 CANYON
24 MUNKI
25 CITY
26 KOUEN
27 GENDAI
28 HAIKYO
29 KESSEN
30 FUTURE
31 BUILD
32 OKUJOU

2-й сценарий

EASY

2 RENSYU
3 KOJIMA
4 CYOCHO
5 MUSIBA
6 NAMJIR
7 CANDY
8 MIGITE
9 KAREKI
10 KAKATO

NORMAL

2 NEKTIE
3 APPLES
4 DRAGON
5 HITUZI
6 KKKKKK
7 STKGKB
8 NOWG

HARD

2 SICCHI
3 TBATA
4 HARUU
5 BOSSS
6 PEEE
7 DEROP
8 ZIGZ
9 PUUU

DYNAMITE DUKE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Тайный экран опций:

Наведите курсор на надпись **OPTIONS**, нажмите **C** десять раз и затем нажмите **START**. Теперь ты можете произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.

DYNAMITE HEADDY

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Во время заставки на пульте 1 нажмите **START.** Установите курсор на опции **START GAME** и нажмите **C, A, ←, →, B**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав **START**, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

Просмотр заставок: в режиме настроек нажми **C, A, ←, →, B, START** или **B, A, B, C, B, START.**

EA HOCKEY

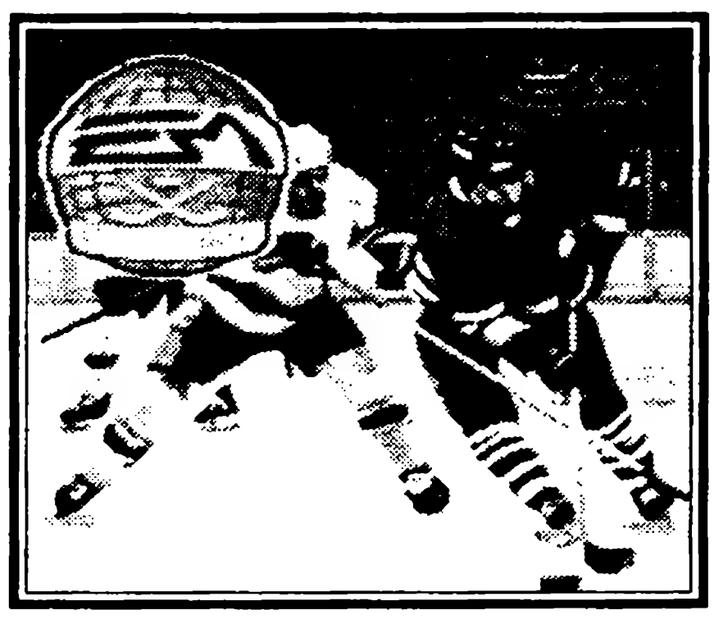
Electronic Art • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли выбора турниров:

BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC

Пароли выбора игроков:

HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ



EARNEST EVANS

Revonations Product • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровня:

На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите **C, A, ↑, →, B, START**. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав **START.**

Выбор уровня:

В режиме паузы нажми **↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.**

Просмотр заставок:

В режиме опций нажми **C, A, ↑, →, B, START.**

EARTHWORM JIM

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Здоровье:

В режиме паузы нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C.**

Переход на другой уровень:

Поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C**

Отладочное меню:

Поставьте игру на паузу и нажмите **↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.**

Усиление оружия (один раз за уровень):

Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C.**

EARTHWORM JIM 2

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды уровней (в режиме паузы):

Puppies 1:	**C, C, C, C, C, C, A, A.**
Puppies 2:	**↑, →, B, C, C, ↑, →, A.**
Puppies 3:	**→, →, A, B, C, ↑, →, A.**
Peter Pan:	**C, B, C, ↑, →, ↑, A, B.**
Abduction:	**↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C.**
Intlated Head:	**B, B, C, A, B, C, ↑, →.**
Sally:	**A, B, C, C, ↑, C, ↑, →.**
Soil:	**A, A, C, C, B, B, A, A.**
Meat:	**C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑.**
ISO:	**A, B, C, →, →, →, →, →.**
Run Jim Run:	**B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.**

Восстановление энергии:

Остановите игру и нажмите кнопки **A, B, C, A, B, C, A, B, C.** Раздастся звуковой сигнал. Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Остановите игру и нажмите кнопки **C, A, C, A, C, A, C, A.** Вы также услышите звуковой сигнал, если все сделано верно.

Войти в меню установок:	**A, C, C, A, B, A, B, ?**
Перейти с этапа на этап:	**A, B, B, A, C, B, B, ?.**
Неуязвимость :	**A, A, A, A, ?, ?, ?, ?.**
Просмотр этапа без червяка :	**A, C, C, B, A, A, B, ?.**
Получение продолжения:	**A, A, C, C, B, A, ?, ?.**
Дополнительная жизнь:	**A, B, C, C, C, A, A, A.**
Восстановление запаса патронов до 5000:	**C, B, B, A, C, B, B, A.**
Получение плазмомета:	**C, C, C, C, A, A, A, B.**
Получение трехствольного пистолета:	**C, C, C, C, A, A, A, C.**
Получение самонаводящихся ракет:	**C, C, C, C, A, A, B, A.**
Самое мощное оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, C.**
Самое слабое оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, B.**

ECCO THE DOLPHIN

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и бессмертие:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Во время игры нажмитете **START**, затем **→, BCBC ↓C↑** и снова **START.**

ECCO 2:THE TIDES OF TIME (DOLPHIN 2)

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровней:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ?, если дельфин повернут направо, и джойстик ?, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код **A, B,C, B, C, A, C, A, B**. Появится таблица, где вы сможете выбрать

музыку, ее темп, любой этап и множество других полезных вещей.

ECCO JUNIOR

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды этапов:

Уровень 1	CSJ	Уровень 10	ROC
Уровень 2	CFR	Уровень 11	OSH
Уровень 3	HOF	Уровень 12	HRL
Уровень 4	RCL	Уровень 13	FSL
Уровень 5	SLR	Уровень 14	OFJ
Уровень 6	JHO	Уровень 15	JRF
Уровень 7	FCJ	Уровень 16	LOH
Уровень 8	CRS	Уровень 17	FLR
Уровень 9	LJS	Уровень 18	RHJ

EL VIENTO

Wolfteam • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Магия:

Для того , чтобы получить заклинание, сделайте паузу в игре, нажмите ↑, ↑, ↓, → и кнопку **C**. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все четыре заклинания.

Тест цвета:

При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно **A, B, C и START**. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

Замедление игры:

Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения. Для этого в любой момент достаточно нажать **START**, чтобы остановить игру, а затем нажать ↑, ↑, →, ↓, **A**. После этого нажмите любую клавишу.

Выбор уровня:

Просто нажмите ↑, ↑, →, ↓, **B**.

EUROPEAN CLUB SOCCER

Virgin • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Мощный удар:

Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.

Игра без проигрыша:

Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.

Пароли матчей в игре за команду Англии:

Arsenal - Bordeaux	ZWNEAA9IAE
Norwich City - Rangers	373UAA4IGC
Liverpool - Celtic	SAHEAA6ICA
Nottingham Forest - PSV Eindhoven	KQAEABAIAE
Финальная игра	A63UAA61AA

EXO SQUAD (THE)

Playmates • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 KETNAMLG
Уровень 3 PROMBEUU(PROMBEULA)
Уровень 4 ITMALGNL
Уровень 5 SVLROAKA
Уровень 6 ZIUJKCHT
Уровень 7 TZKAISAO
Уровень 8 AEEBIAJL
Уровень 9 TSAOTTCY
Уровень 10 IALKTAIA
Уровень 11 SZAINBHN
Full Demo: REVOEMAG

Уровень 12 : ZADMIAOM
Уровень 13 : TGAINRKI
Уровень 14 : AYRNCDIN
Уровень 15 : GATTSVTT
Уровень 16 : YBFCEAUA
Уровень 17 : AEOILNNY(AEOILNNN)
Уровень 18 : GMLCAMOA(CMLCAMOA)
Уровень 19 : YUYUSIHD
Уровень 20 : ATTSVNAN
Уровень 21 : MAOTAANY

F-15 STRIKE EAGLE 1

Micropros • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2-IGBIQ12K31
3-HD646MPBBF
4-ULS23LCLDM
5-JD5B1UTRFF
6-263KNCBHN6
7-HV9FPVPFVT
8-NGC6G36SOI

Пароль для начала игры в звании генерала: CBMLT

F-22 INTERCEPTOR

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Скрытый экран опций: Во время игры нажмите одновременно кнопки **B и C.**

Сражение с четырьмя асами противника: ACES MGGIGJ.

Пароли :

	США	Ирак	Корея	Россия	Асы
Миссия 1:	0HG021	C6G022	7E002E	HJ0024	LJG02V
Миссия 2	0PG06D	CEG06L	7M006Q	HR412H	LNG067
Миссия 3	0TG0E0	CIG0A4	7Q01AA	1701QI	LRG0AM
Миссия 4	11G0I2	CM60EC	8201QS	IB02EI	LVG0EU
Миссия 5	15G0MA	CUG0IO	8601U4	IF02U6	M3G0I0
Миссия 6	19G0UM	D2G0U2	8A022D	IJE4EH	M7G0UG
Миссия 7	1DG163	D6O1EV	8I02E8	INE567	MBG16T
Миссия 8	1LG1EQ	DAO1QM	8M042R	IRE6AN	MFG1EG
Миссия 9	1PG1M6	DQG2EJ	8Q04MQ	J306QK	MJG1MS
Миссия 10	1TG1UI	E2G3AI	8U05MV	J707UT	
Миссия 11	21G26 I	E6G428	9A05UK	JF08M5	
Миссия 12	2TG321	EAG5E7	9I06A9	JJ096J	
Миссия 13	31G3UJ	EEG5UR	9U06U9	JNE9Q7	
Миссия 14	35G4A4	EIG6QS	A2072C	JREA2K	

Миссия 15	39G56U	EUG7MS	A608E4	JVEBMK
Миссия 16	3TG5IC	F2G7UB	AA08IJ	KB0CAI
Миссия 17	41G62K	F6G8AS	AE08U3	KF0D2N
Миссия 18	45G6MJ	FAG8UR	AIF9UU	KJ0DUU
Миссия 19	4TG7A7	FEGAIS	AMFB6C	KN0EIN
Миссия 20	5167QL	FIKB6I	B20B47	
Миссия 21	59G8EI	FQGBUL	B60BMN	
Миссия 22	61Q9EM	FUGCEA	BAFCIL	
Миссия 23	65Q9QA	G2GDQL		
Миссия 24	69Q9QA	G6UF6E		
Миссия 25	6HG9UJ	GIUFU0		
Миссия 26	6LGAIJ	GMUHAI		

F - 117 NIGHT STORM

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★★

Коды миссий:

1 - GL5QH8	6 - PNBMG2	10 - PYH624
2 - 2LVK38	7 - NQUC94	11 - E3SN 87
3 - NKFWU7	8 - 2L9J68	12 - M2KWY6
4 - UJQ3K6	9 - 3YVGR4	13 - CWPHQ2

FANTASIA

Disney • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Как легко получить дополнительный предмет :

Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

Тайная комната:

Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

Дополнительные жизни:

Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется девять жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне « Мир Пустыни».

Сбор полезных предметов:

Вам всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в «Мире Воздуха» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Flying Edge • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли для выбора трассы:

Belgian Grand Prix	W4N6L:PHMX6	61KRR:HML2M	NXG32:1FDFN
Spanish Grand Prix	WSXWF:3FRDQ	ZBXLR:HML2M	NSSGB:2TCQJ
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F	THPN6:WWL2M	NDXH3:BNCFK
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI	JF3K4:NKMVX	KQCSS:VJDJH
Portuguese Grand Prix	3WLN6:5FF6K	GVSMC:RG51T	K1SDT:6QCSP
Australian Grand Prix	VGFCG:BNX6P	1R6J4:LR4HR	MWCSK:VNBTC

FIDO DIDO

Kaneko • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Игра про странствия Кул Спота.

Выбор уровней:

2ALLISFAIR
3SOFTWAREWOLF
4BONETOPUCK
5FEAROFFLYING
6SINCORSWIM(SINCORSWIN)
7YIPPEEAYEAY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

ALL STARTS vs POLAND X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY 32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN ..... O★MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY 09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM ..... Z★MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA 2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP 2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK 2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL ..... 28XWW86★
HOLLAND vs SWEDEN OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY 1BYW1618
ISRAEL vs CHINA WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP 23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA 29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY 3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND Z5SB761O

MOROCCO vs GERMANY ..... WO★W8625
NEW ZELAND vs NORWAY 2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL ..... 21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY 1MYXB9JO
POLAND vs CANADA 2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND 3D9XD828
QATAR vs GERMANY ..... 1O2XF9N★
REP. IRELAND vs DENMARK Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA 3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY 2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL 3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND 2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND ..... Y★8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND ..... 2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND 28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP YVNCT9J7
WALES vs U. S. A. 2R6XV7H7

FIFA SOCCER'95

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Включите игру, войдите в **OPTIONS** и набери любой из указанных ниже кодов. Если ты услышите звуковой сигнал, значит код воспринят. Начните игру и войдите в **CONTROL**. Нажмите кнопку **A**, и появится **CHEAT**. Далее используйте следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены:	**C, C, C, B, A, A, A, B.**
«Хитрый» мяч:	**B, A, C, B, C, C.**
Сумасшедший мяч:	**C, A, B, C, C, B, A, C.**
Команда - мечта :	**A, A, B, B, C, C, A, A.**
Супервратарь:	**A, A, A, A,A, B, B, B, B, B.**
Суперполузащитник:	**A, A, A, A, A, B, C.**
Суперзащита:	**B, B, B, B, B, C, B.**

FIRE MUSTANG

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды вводятся на титульном экране.
Дополнительная жизнь: зажав ← + **C**, нажмите **START.**
Полная энергия: зажав → + **A**, нажмите **START.**

FIRE SHARK

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:
После заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите **A, C, ↑, START** и сможете указать

номер этапа.

Дополнительные жизни:

Полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

FLICKY

Sega • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★

Выбор уровня:

На экране с пояснениями нажми **A, C, ↑**, затем нажми **START.**

Малышка в бикини:

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

FLINSTONES (THE)

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня: на экране с заглавием в течение некоторого времени удерживайте **A+B+C+←**, затем нажмите **START.**

Появится надпись Stage 1. Нажимая **→**, можно выбрать уровень.

FRANKENSTEIN

Пароли уровней:

2	JDJLXYMN	3	TQVXXZYZ
4	FRTWYFHP	5	GRGLYVKD
6	SNLVXRJF	7	BMXZJFNV

GAIARES

Renovation Product • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Конфигурация:

Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуйте комбинацию **A+B+C**), а затем нажмите **START**. При этом клавишу в момент нажатия кнопки **START** надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня:

Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку **A** на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость:

поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ?. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения:

сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу ← и дважды нажми **A**. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.

Выбор оружия:

Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу ↑ и нажимайте **A**. Каждое нажатие на кнопку **A** дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.

Тайное оружие:

Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли (они помогут сразиться с боссами):

Уровень 1:	женщина,	кот,	собака.
Уровень 2:	мишка,	мальчик,	цыпленок.
Уровень 3:	мальчик,	мишка,	кошка.
Уровень 4:	собака,	кошка,	мальчик.
Уровень 5:	женщина,	мишка,	кот.
Уровень 6:	собака,	собака,	кошка.

GARGOYLES

Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Переход на следующий уровень:

Поставь игру на паузу и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.**

Восстановление энергии:

Останови игру и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B.**

Неуязвимость:

Пауза и **A, B, вп, A, C, A, ↓, A, B, →** C (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав A).

Секретная игра:

Пауза, **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, START**. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: **A** - изменить конфигурацию, **A+←/→** - перевернуть по горизонтали, **B+←/→** - перевернуть по вертикали, **C+←/→** - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите **A+B+C** и **START**.

Экраны-посвящения:

№ 1 - A, B, →, A, C, A, ↓+A, START.

№ 2 - A, B, →, A, C, A, ↓+C.

№ 3 - A, B, →, A, C, A,↓+A, A, A.

GENERATION LOST

Time Warner • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

уровень 2 - AGES, уровень 3 - DUTY, Уровень 4 - WARM.

GHOULS'N' GHOSTS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием **A**) и нажмите ↑, ↓, ← и →. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите следующие комбинации кнопок.

Уровень 1:	Лобное место - START;	Остров, плавающий в озере - A+ START.
Уровень 2:	Деревня Гнилово - ↓+B+START;	Огненный город - ↑+A+ START.
Уровень 3:	Башня барона Ранкла - ↓+B+START;	Гора Жуткого Лика - ↓+A+START.
Уровень 4:	Хрустальный лес - ←+B+ START;	Ледяные склоны - ←+A+START.
Уровень 5:	Начало Замка - →+B +START;	Замок - →+A+START; Локи: ↘+A+START.

Неуязвимость:

Этот способ также работает не со всеми картриджами. Включите приставку и четыре раза нажмите **RESET**. Когда появится заставка, четыре раза нажмите клавишу **A**, затем нажмите ↑, ↓, ←, →. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу **START**, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая **B**, нажмите **START**, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку **B**, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши **A** и ↑. Затем одновременно нажмите **A** и →, потом **A**+← и, наконец, **A**+→. Потом, удерживая кнопку **B**, нажмите **START**. После этого, удерживая **A**, также нажмите **START**.

Режим замедления:

Когда появится заставка, нажмите ↑, **A**, ↓, **A**, ←, **A**, →. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите ↓ и постоянно нажимайте **START**, пока не увидите сэра Артура. Теперь нажмите **START**, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку **B**. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление:

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

Загадочная лестница:

Это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберитесь на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгните, быстро нажимая ← и → на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии:

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите ↙+**A**+**B**+**C** и **START**.

GLOBAL GLADIATORS

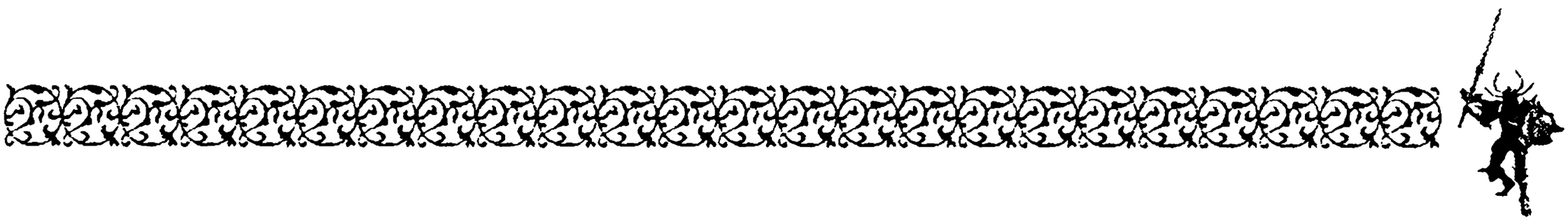
Virgin • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни:

Сделай паузу в игре. Нажмите **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A** и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

Пропуск уровней:

Сделайте в игре паузу. Нажмите **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** и продолжите игру. Вы автоматически



окажетесь в конце уровня.

Бесконечная жизнь:

После того как появится логотип Virgin, нажмите **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.**

Режим PROGRAMMING INFORMATION:

Включите приставку и нажмите четыре раза следующую последовательность кнопок: **C, B, A, START**. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

GODS

Accolade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Бессмертие: MESIENTOTANFELIZ.

Пароли уровней: уровень 2 - NASHWAN; уровень 3 - COYOTE; уровень 4 - FOXX.

GOLDEN AXE

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Когда высвечивается заставка выбора персонажей нажмите кнопки ↙+**B**+ **START**. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая ↙, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажмите **A+C**.

Дополнительные очки:

Нажмите кнопки ↘+**A+C+START** и вы получите 9 дополнительных очков.

15 жизней:

Выберите режим с двумя игроками и тут же дайте одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.

30 жизней:

Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши ← и →, пока ваши воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите **A** и **C**. Затем отпустите все клавиши и нажмите **START**. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.

Могучие топоры:

В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

GOLDEN AXE 2

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Во время заставки нажмите и удерживайте клавиши **A, B** и **C** и нажми **START**. Продолжая удерживать кнопку **A**, отпустите **B** и **C**, затем, все еще удерживая **A**, снова нажмите **B** и **C**, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать **A**, а **B** и **C** отпустите. Выберите **EXIT** и, по-прежнему удерживая **A**, нажмите **B** и **C**, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать **A**,

отпустите **B** и **C**. А теперь, все еще удерживая **A**, одновременно нажмите **B** и **C**, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите **START**, чтобы выбрать нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажми ↑, а затем **START**. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.

Неограниченная магия:

Доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу **A**, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку **A**, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но ты не подбирай ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

Дополнительные очки:

Выведите на экран меню **OPTIONS**. Нажмите одновременно **A, B, C**. Войдите в меню **OPTIONS**. Отпустите **A**. Нажмите в меню **EXIT** и нажмите кнопку **START**. Выберите игру нажатием кнопки **A**, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.

GOLDEN AXE 3

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Суперудары:

Экс: управление по кругу **+B, C** - пламя мечом;

Тирис: →, ←, →**+B, C** - метнуть меч;

Пантера: →, ←, →**+B, C** - бросок;

Человеко-лев: управление по кругу, **B, C** - вихрь.

Выбор уровня:

При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза **A**, один раз **START** и 6 раз **C**. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

GREEN DOG: THE BEACHED SURFER DUDE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Переход на другой уровень: поставьте игру на паузу и нажмите **A, A, B, A**, ←, ←.

Три летающих диска: в любой момент нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C, A, B, A**, ← и еще раз ←. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

Замедление: начните игру, затем нажмите **START**, чтобы ее остановить. Нажмите ↓, **A, C**, ↑, ←, ←. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой **START**, затем нажмите клавиши ←, →, ↑, ↓, **A** и **C**.

Быстрая перезагрузка: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши **A, B, C** и **START**, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете желаемое количество жизней.

HARD BALL

Accolade • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для игр:

Texas - Boston: ..... iAAEIGbe
Boston - Chicago: ..... AEECBGcC
Texas - Detroit: icB6JaDb
Seattle - Toronto: 3cC6JbDE
Cleveland - Kansas City: ... 0cA7IKDa
Minnesota - Cleveland: ..... lcBSIKDa
San Diego - Montreal: ..... gAAEGEbk
New York - New York: ..... FAteBHbf
San Francisco - Texas: .... fcIBGiBA
San Diego - Cleveland: gcA7HKdg
New York - Atlanta: ..... hAAEHFbh
Oakland - New York: jcA2FHD2
Pittsburgh - SF: fAAEFDb2
Los Angeles - Philadelphia: eAAEECb5
Houston - Boston: ccA7EGD6
Milwaukee - Detroit: acA7HJD2
New York - Cincinnati: dcA2FHD8
Chicago - Atlanta: 2c36Ahbi
Chicago - Chicago: 2AAGGAbf
California - Baltimore: kcB3GIDi

HERZOG ZWEI

Renovation Products • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Пароли к уровням:

1. OPGHCACHCMP
2. NIHHGFGJELO
3. KOGJGBCAGNF
4. MAEBEOCAINC
5. OMGIGBGOKLC
6. OMGBGLHFMLF.

Пароли для числа побед:

5 побед - GGGKHAGOKLO
12 побед - BPHOHACAGML
19 побед - NPLOFOCAGKP
22 победы - IMLPFEGEMLC
25 побед - JAJJBPDNCMC
28 побед - LILOPBDPIKJ
31 победа - JLJOMGJAOKL

Пароль последнего уровня - JLJOIGLAOK.

Код победы для армии синих - IEJOJEIKNLA.

HUMANS

Gametec • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли этапов игры:

2 - YHQBSBGTSFXY
3 - DGTUQBWXBGNC
4 - PBGPGHQZZMZGT
5 - TMHCPYPCDQHQ
6 - DTMFCPWJWFPW
7 - KFNMZXDGJKBQ
8 - XSJKNQLMFHWZ
9 - DVDQTNKTMHSF
10 - VYJMDMPVXHHD
11 - SDKJRGJHDWZQ
12 - HCDFWZSNXCPH
13 - CBJHXXDMHSVL
14 - FPYBCXGPMPMP
15 - SRQHNLDRDWPG
30 - MFKTJGNSXQJM
31 - FHWHHMTCJSPN
32 - FTWFSBZLYNXS
33 - LWLSTSLVWDRX
34 - WXTXBCHBWLDG
35 - ZSRGHXCZYFLQ (TXYNMBQRSFZW)
36 - ZGHWLXJSXSZM
37 - RSBMVGVSTSBL
38 - CZQNJYZWLWFQ (LTLJQVMRYZLM)
39 - ZFPKPYXJCRGX
40 - NSFLKXCBJDWF
41 - HQVQNQVMVGPQ
42 - FCTRRYFMZMVK
43 - BYNNYHYTGDTC
58 - TSDRLSHXZMDV
59 - WZWZWZSHCJMH
60 - YNTBXYJYNWLK
61 - FQXKPTYLQJZM
62 - TZYNMBQRSFZM
63 - BSHJMJTMFCFS
64 - LTIJQVMRYZLM
65 - NCHQVFQXFQZH
66 - MFGLYVGRQVZP
67 - QTSDFMBYTMJJ
68 - CLYBHVQNGBYN
69 - ZWXGZQRGLPPN

16 - NYZKBLPGZXMF
17 - ZGXMLRRNWHLK
18 - RKLLKDZHXNQP
19 - VCRMFKNSRDMF
20 - WDFGNXGRRMPN
21 - YXLPSLBXWHBQ
22 - XQHHWPQBJMPC
23 - VYNSJGFQJHCB
24 - SDMFCJKBCJGZ
25 - TKJXCLWLZTWP
26 - CUYXWHYRGDWD
27 - WTBSDCBXKTWL
28 - QXJKDYRMLSTC
29 - VSPQXYVCLVCB
44 - BDMBGXDYLKHG
45 - TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 - PZFCTHKXBVXM
47 - DFGFGFWRRCXW
48 - VNWLGXTRQNCF
49 - ZWNSXGFYNMHS
50 - PDJTKPCTYXDK
51 - HHJYESXNNPFG
52 - BPHGLQXJHWJY
53 - BWLPKPNGVFQQ
54 - WHYNDZMTYNQT
55 - QDDGVHPGFWLS
56 - NGJFTCRVQXKZ
57 - KNCFXXKRMHGV
70 - VWPKNRSXXYTR
71 - NCHMNXGHZGLS
72 - TWJZBHKTMHCP
73 - TQVCXVNFFZZN
74 - QLMVQJNJMZLQ
75 - VKPKLSLLYTFC
76 - DWJPYHKDGPYT
77 - RKLDKFSJBSJZ
78 - TYZNGBCBWPJV
79 - BCDDSNZQZYPC
80 - XPMNWJKFNQZC

INCREDIBLE HULK (THE)

U.S. Gold • Количество игроков 1 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: в режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: на заставке игры после появления логотипа «LUCAS FILM» нажмите **A, B, C, B, C, A, C, A**.

Пропуск уровня: во время паузы введите пароль →, ↑, ↓, ←, ←, ↓, →**A, B, C**.

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должен быть нанесен очередной удар. Нажмите **A**, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.

Суперпрыжок: после того как вы получите **jet pack**, оставьте его там, где вам надо прыгнуть и нажмите **C+B**, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если **jet pack** пуст.

Меню установок: после того, как появится экран для паролей, вам будет необходимо ввести следующий код: **RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG**. Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): **STAR** (начало с пятью энергорыбками), **FISH** (неуязвимость), **BOOK** (все карты будут открыты).

JOE MONTANA 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★

Пароли команд: введите три первых символа кода команды и добавьте к ним YNTSKBC.

Bears - DLB Rams - RLB 49-ers - 4LB Cowboys - HCB

Saints - VLB | Raiders - QDB | Eagles - ZLB | Bills - CDB
Redskins - 6LB | Grants - XTB | Dolphins - SCB | Vikings - TLB

JUDGE DREDD

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: KZDVT
3: JRQWNO
4: PSTRVJZ
5: HQWVLT
6: WDRCNPU

JUNGLE BOOK (THE)

Disney/Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды: их нужно вводить после перехода в режим паузы.

Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, **B, A**

Переход на следующий уровень: **B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A**.

Перевернутое изображение:←,**A**, →, ↓, **B, A**, ←, ←, **C**, →, ↑, ↓ (на паузе) - игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.

Выбор уровня: сразу после заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и **START**. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.

Финальная битва с Шерханом: **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.**

Оказаться рядом с Балу: **B, A**, ←, ↑, ↑; на дереве с обезьяньим доктором - →, **A**, ↓, **B, A**, ↓.

Поединок с Каа при трех жизнях: C, A, A, B, C, A, A.

Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа: A, B, B, A, A, B, B, A.

Изменение цветовой палитры: A, B, B, A, C, A, B, B.

JUNGLE STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

	Вариант 1	Вариант 2	
2:	RNP3BRXTPJ3	RLSJBRXTPJK	3 жизни
3:	9WSMD9WNMCC	9VMJR9WNMCZ	3 жизни
4:	X76JR74MZYT	XT6YXL6PF6M	16 жизней
5:	VLPJV746JK7	VNHYWMGZBC9	16 жизней
6:	W6Y7LPZF9TB	WSJYTGJDX9M	23 жизни
7:	TPC39NS6MCJ	TMYBLJYK3KW	23 жизни
8:	7CRLSCFDYRH	7GK9NZDYKYX	23 жизни
9:	N46J3BVWT4V	N4PJBVWTWP	23 жизни

Бессмертие:

Когда у вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и **START** - вы станете бессмертным.

4 жизни

На 7- уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которые указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).

JURASSIC PARK

Biue Sky • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Код выбора уровня

Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: **A, B, C** и **START** (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start - и вы вернетесь в тот уровень, из которого выбыли.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 2:	2BINHKE9	277166RO	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFP64V0	4SNP67FC
Уровень 4:	66RHEH2P	64DHCDEF	6QLNTNRR
Уровень 5:	8KN0SHUU	85BGLNTH	8DCIDDR8
Уровень 6:	A717MUP6	AH745EJC	A6C8EDJI
Уровень 7:	CPLPHMMG	C7UBL67U	C7DH56B7

Игра за Динозавра:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 1:	G21G0014	G21G0025	G21G0036
Уровень 2:	I21G0016	I21G0027	G21G0038
Уровень 3:	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Уровень 4:	M21G001A	M21G002B	M21G003C
Уровень 5:	O21G002C	O21G002D	O21G003E

Коды полного вооружения для Гранта:

Jungle	OVVVVVUP
Power Station	2VVVVVUB
The River	4VVVVVUT
Pumping House	6VVVVVUV
Canyon	8VVVVVU1
The Volcano	AVVVVVU3

Мастер-пароль:

Введите пароль JP _ 0 _ ARK, где первый пропуск может быть заполнен либо буквой G (играть за доктора), либо R (играть за динозавра), а второй пропуск заполняется цифрами, указывающими номер уровня: с 1 до 7 для Гранта, с 1 до5 для динозавра.

KING SALMON

Vic Tokai • Количество игроков 1 • Имитатор рыбалки • Рейтинг★★★★★

Пароли: 2-NJHVDRQSLR, 3-XSDQJFGWPD, 4-NKFFFWXPXC, 40-CNNKBBBQFQ, 47-CJJQWCQWLI,

57-LYSJBWHFQV, 61-NJHFVXRSLY, 67-YNZQLXMXXS, 73-ZHGVWRQDXN, 79-RTWJZCCFHF, пароль для рекордного улова - VDLDNJKCKN.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SIMPSONS)

Flying Edge • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - WHOAMAMA, уровень 3 - FLANDERS, уровень 4 - BLOCKMAN, уровень 5 - SIDESHOW. Суперпароль - SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

LAWNMOWER MAN (THE)

Curve Interactiv • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Советы. Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, **A**, **B**, **A**, ↓, ←, **A**, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите B, чтобы пропустить этап, или C, чтобы попасть в отладочное меню.

LEMMINGS

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: QWKYN
Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN
Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX
Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX
Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN
Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN
Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM
Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD
Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD
Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM
Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM
Уровень 24: WQKCX
Уровень 25: FJDVD
Уровень 26: KBKBP
Уровень 27: HJDVD
Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM
Уровень 30: DRKCX

LEMMINGS 2

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

BEACH
2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL

CIRCUS
2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

EGYPTIAN

POLAR

2:EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3:EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4:MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5:JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6:MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7:MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8:IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9:NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10:HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

2:MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3:AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4:ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5:POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6:HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7:LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Ливия:

Majestic Twelve:	CQAAAFA	Anterior Nova:	CQAAIEA
Reindeer Flotilla:	CQAAQHA	Phoenix:	CQAAYGA
Rainbow Veil:	CQAAAVC	Chess:	CQAAIUC
Lobster Quadrille:	CQAAQXC	Hen House:	CQAAYWC
Desert Two:	CQAABFE	Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Aria:	CQIERDG		

Центральная Европа:

Domino Mirror:	CSIEIYIE	Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E	Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC	Hop Toad:	CSIERLC
Olympic Torch:	CSIEZKC	Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA	Flaming Arrow:	CSIER6A

Вьетнам:

Lobster Quadrille:	CQIEZCG	Anterior Nova:	CSIEAJG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE	Gemini:	CSIEIIG
Flaming Arrow:	CQIEJQE	Chess:	CSIEQL6
Hen House:	CQIERTE	Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Lava Lamp:	CSIEZSA	Freedom Train:	CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите пароль CALVARY.

LION KING (THE)

Disney Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажмите →, **A, A, B, Start**. Появятся две новые опции - «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: **BARRY**. Барри - это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню вы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.

LOST VIKINGS (THE)

Virgin • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: GR8T	13: QCKS	23: BTRY	33: 8BLL
3: TLPT	14: PHRO	24: JNKR	34: TRDR
4: GRND	15: GIRO	25: RVTS	35: FNTM
5: LLMO	16: SPKS	26: CBLT	36: WRLR
6: FLOT	17: JMNN	27: HOPP	37: PDDY
7: TRSS	18: SNDS	28: SMRT	38: TRPD
8: PRHS	19: TMPL	29: V8TR	39: TFFF
9: CVRN	20: TTRS	30: NFL8	40: FRGT
10: BBLS	21: JLLY	31: WKYY	41: 4RN4
11: TR33	22: PLNG	32: CMBO	42: MSTR
12: VLCN			

LOST WORLD (THE) (JURASSIC PARK 3)

Blue Sky • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 - AMQ4VL2A, Уровень 3 - 4A4SOMCK, Уровень 4 - CAKK4CQK, Уровень 5 - A8MJ14KM, Уровень 6 - 9MO5RK58, Уровень 7 - F0UDISCU, Уровень 8 - NS22IAH2, Уровень 9 - NKAQ26TA, Уровень 10 - 4OMIOBD6, Уровень 11 - EM8P1558, Уровень 12 - UEGH1PPG, Уровень 13 - GGUSLMFE, Уровень 14 - 7Q42D9R4, Уровень 15 - V4OLRCPO, Уровень 16 - RA4T9FQK, Уровень 17 - LKAQIE7A.

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль **REDHUNT** (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите пароль **CIVILWAR**.

M.U.S.H.A. (ALESTE)

Seismic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор раунда: дождитесь, пока на экране не появится логотип **SEGA**, затем нажми **RESET**. Когда логотип появится вновь, снова нажмите **RESET**. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войдите в опции, держа при этом нажатыми клавиши ↓ и ↑. На экране появится слово «Раунд». Вы можете менять номер раунда клавишами ← и →.

Пять дополнительных жизней: остановите игру, затем нажмите →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, **B, C, A** и **START**.

20 опций: Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы остановить ее, потом нажмите три раза ↑, три раза ↓, три раза ← и три раза →; потом два раза **C**, а далее **B, A** и **START**.

Полная огневая мощь: во время игры нажмите **START**. Затем нажмите **B,B,C,B,B,C**, ↑, ↓, и **A**.

MADDEN NFL' 96

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране «Team Selection» (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками **A, B, C**.

Коды для выбора секретных команд:

'80 Atlanta Falcon ..... AABBBCA
'70 Baltimore Colts ..... AABCACC
'68 Baltimore Colts ..... AACAAAB
'64 Baltimore Colts ..... AACACBA
'93 Buffalo Bills ..... AACCACB
'92 Buffalo Bills ..... ABAAAAA
'91 Buffalo Bills ..... ABAACAC
'90 Buffalo Bills ..... ABABBBB
'73 Buffalo Bills ..... ABACACA
'85 Chicago Bears ..... ABACCCC
'77 Chicago Bears ..... ABBACAB
'66 Chicago Bears ..... ABBBBBA
'63 Chicago Bears ..... ABBCABC
'88 Cincin. Bengals ..... ABBCCCB
'81 Cincin. Bengals ..... ABCACAA
'93 Dallas Cowboys ..... ABCBBAC
'92 Dallas Cowboys ..... ABCCABB
'78 Dallas Cowboys ..... ABCCCCA
'77 Dallas Cowboys ..... ACAABCC
'75 Dallas Cowboys ..... ACABBAB
'71 Dallas Cowboys ..... ACACABA
'70 Dallas Cowboys ..... ACACCBC
'89 Denver Broncos ..... ACBABCB
'87 Denver Broncos ..... ACBBBAA
'77 Denver Broncos ..... ACBCAAC
'62 Detroit Lions ..... ACBCCBB
'67 Gr. Bay Packers ..... ACCABCA
'66 Gr. Bay Packers ..... ACCBACC
'80 Houston Oilers ..... ACCBACC
'69 Kansas C. Chiefs ..... ACCCCBA
'66 Kansas City Chiefs ..... BAAABBC
'62 Dallas Texans ..... BAABACB
90 Los Angeles Raiders ..... BAACAAA
'83 Los Angeles Raiders ..... BAACCAC
'80 Oakland Raiders ..... BABABBB
'76 Oakland Raiders ..... BABBACA
'67 Oakland Raiders ..... BABBCCC
'91 Los Angeles Rams ..... BABCCAB
'84 Los Angeles Rams ..... BACABBA
'79 Los Angeles Rams ..... BACBABC
'85 New England Patriots ..... BBCABAA
'76 New England Patriots ..... BBCBAAC
'79 New Orlean Saints ..... BBCBCBB
'90 New York Giants ..... BBCCBCA
'86 New York Giants ..... BCAAACC
'70 New York Giants ..... BCABAAB
'68 New York Jets ..... BCABCBA
'80 Philadelphia Eagles ..... BCACBBC
'60 Philadelphia Eagles ..... BCCAACA
'79 Pittsburgh Steelers ..... BCBBAAA
'78 Pittsburgh Steelers ..... BCBBCAC
'75 Pittsburgh Steelers ..... BCBCBBB
'74 Pittsburgh Steelers ..... BCCAACA
'75 St. Louis Cardinals ..... BCCACCC
'94 San Diego Chargers ..... BCCBCAB
'81 San Diego Chargers ..... BCCCBBA
'66 San Diego Chargers ..... CAAAABC
'63 San Diego Chargers ..... CAAACCB
'94 San Francisco 49ers ..... CAABCAA
'89 San Francisco 49ers ..... CAACBAC
'88 San Francisco 49ers ..... CABAABB
'84 San Francisco 49ers ..... CABACCA
'81 San Francisco 49ers ..... CABBBCC
'78 Seattle Seahawks ..... CABCBAB
'79 Tampa Bay Buccaneers ..... CACAABA
'91 Washington Redskins ..... CACACBC
'83 Washington Redskins ..... CACCBAA
'82 Washington Redskins ..... CBAAAAC
'72 Washington Redskins ..... CBAACBC
Hall of Fame I ..... CBABBCA
Hall of Fame II ..... CBACACC
'95 All-Madden ..... CBBAAAB
'95 AFC Pro Bowl ..... CBBACBA
'95 NFC Pro Bowl ..... CBBBBBC
'95 Amster. Admirals ..... CBBCACB
'95 Barsel. Dragons ..... CBCAAAA
'95 Frankfurt Galaxy ..... CBCACAC
'95 London Monarchs ..... CBCBBBB
'95 Rhein Fire ..... CBCCACA
'96 Scot. Claymores ..... CBCCCCC

'68 Los Angeles Rams	BACBCCB
'84 Miami Dolphins	BACCCAA
'82 Miami Dolphins	BBAABAC
'73 Miami Dolphins	BBABABB
'72 Miami Dolphins	BBACCCA
'71 Miami Dolphins	BBACBCC
'76 Minnesota Vikings	BBBABAB
'74 Minnesota Vikings	BBBBABA
'73 Minnesota Vikings	CBBBCBC
'69 Minnesota Vikings	BBBCBCB

'95 EA Sports	CCAACAB
Team Madden	
All 50s	CCABBBA
All 60s	CCACABC
All 70s	CCACCCB
NFL Players Ass. I	CCBACAA
NFL Players Ass. II	CCBBBAC
NFL Players Ass. III	CCBCABB
NFL Players Ass. IV	CCBCCCA

Чтобы выполнить тестирование звука, введите на экране установок **C, A, C, A, B**.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите **A, C, C, B, B**.

MARCO'S MAGIC SOCCER (MARCO'S MAGIC FOOTBALL)

Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - HAUNTING, уровень 3 - BSTOKE, уровень 4 - GUNDETNK, уровень 5 - ECTOPLSM, уровень 6 - JAWS, уровень 7 - GARAGE, уровень 8 - TRAFFIC, уровень 9 - ELF, уровень 10 - KRUSTY, уровень 11 - BARREL, уровень 12 - CRABTREE, уровень 13 - WINDUP.

MARIO ANDRETTI RACING (ANDRETTI RACING)

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для гонок Формулы-I

2 - VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA	12 - FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
3 - WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB	13 - HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
4 - ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA	14 - 4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA
5 - 4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA	15 - DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
6 - T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB	16 - GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
7 - D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA	17 - 3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
8 - G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA	18 - 46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
9 - K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA	19 - UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
10 - CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB	20 - FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
11 - UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA	21 - 2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
	22 - B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

Для гонок багги

2 - DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA	11 - DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
3 - E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA	12 - YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
4 - H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB	13 - H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
5 - 46UF APEN 4NET ABCA APAA	14 - CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
6 - UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA	15 - XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
7 - WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA	16 - JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
8 - HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB	17 - LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
9 - 3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA	18 - UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB

10 - VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB
19 - FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

Для гонок на легковых автомобилях

2 - VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 - YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 - 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 - LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 - CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 - WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 - YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 - US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 - XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 - 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 - 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB
13 - B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 - E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 - H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 - KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 - VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 - FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 - 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 - 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 - B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 - LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 - HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 - EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа «Indy» и максимального запаса денежных средств, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль **ABRA CADA BRA2** и нажмите **START**. На экране появится надпись **BAD PASSWORD**, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑,↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая **A** или **B**, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль **CEMENTBLADES** и нажми **START**. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Теперь вы будете играть на темном льду.

Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):

Четвертьфинал: Нью-Йорк - Питсбург - QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал: Нью-Йорк - Бостон - QP3N TFG3 CLC3
Финал: Нью-Йорк - Лос-Анджелес - Q75N VFG3 CLD3.

Пароли других встреч:

Лос-Анджелес - Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес - Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург - Калгари : Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург - Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург - Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A

Пароли финальных игр чемпионата: E7BE MBD2 EJFC, E7VE DDA2 SN3E, EPTE DMA2 SN2E.

MARSUPILAMI

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

CATG - the Alps (Альпы);
YKRZ - the Docks (доки);
GWQB - Theme Park (парк);
NKEM - Building Side (стройка);
USYH - the Jungle (джунгли);
PNNX - the Chahutas;
RPMJ - Palombie.

MARVEL LAND

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Для выбора этапа игры в обычном режиме «Normal mode» введите код ARDE, а в режиме «Digest» - GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN
Раунд 1-3: NSOG
Раунд 1-4: QOCT
Раунд 1-5: USOG
Раунд 1-6: XULW
Раунд 1-7: WIXT
Раунд 2-1: PAYX
Раунд 2-2: ZISY
Раунд 2-3: AUXY
Раунд 2-4: XTLG
Раунд 2-5: ALWN
Раунд 2-6: ZTOX
Раунд 2-7: ZWMO
Раунд 3-1: AOWM
Раунд 3-2: GVKJ
Раунд 3-3: RBJW
Раунд 3-4: XYNK
Раунд 3-5: BTIS
Раунд 3-6: STEP
Раунд 3-7: HCHI
Раунд 4-1: SMOK
Раунд 4-2: RUAO
Раунд 4-3: QRUP
Раунд 4-4: AUNT
Раунд 4-5: WTTH
Раунд 4-6: ARDE

MEGA BOMBERMAN

Hudson Soft • Количество игроков 4 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Этап 1. JAMMIN' JUNGLE

Уровень 2 6800
Уровень 3 5120
Босс 7420

Этап 2. VEXIN' VOLCANO

Уровень 1 - 4501
Уровень 2 - 8111
Уровень 3 - 7421
Уровень 4 - 1051
Босс - 3351

Этап 3. SLAMMIN' SEA

Уровень 1 - 4502
Уровень 2 - 8112
Уровень 3 - 7422
Уровень 4 - 1052
Босс - 3352

Этап 4. CRANKIN' CASTLE

Уровень 1 - 9643
Уровень 2 - 0513
Уровень 3 - 9723
Уровень 4 - 3353
Босс - 5653

Этап 5. TRASHIN' TUNDRA

Уровень 1 - 8114
Уровень 2 - 2814
Уровень 3 - 1134
Уровень 4 - 5654
Босс - 7954

MEGA TURRICAN

Data East • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Возможность перехода на следующий уровень: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно →, ←, ↓, →, (↓), **B**. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру. Нажмите **A, A, A, B, B, B, A, A, A** и продолжите игру.

Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно →, ←, ↓, →, ↓, **A**. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.

Обратные движения персонажа: поставьте игру на паузу, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **A, B**. Выйдите из режима паузы.

METAL MARINES

Mindscape • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней игры:

2-HBBT,	6-CLST,	10-PHTN,	14-FKDV,	18-JFMR,
3-PCRC,	7-JPTR,	11-TRNS,	15-YSHM,	19-GCRY,
4-NWTN,	8-NBLR,	12-RNSN,	16-CLPD,	20-KNLB.
5-LSMD,	9-PRSC,	13-ZDCP,	17-LNVV,	

MICKEY MANIA

Sony • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUND TEST MUSIC на CONTINUE, в FX - APPEAR, в SPEECH - THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте ← до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

MICRO MACHINES

Codemasters • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Дополнительная скорость: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, **A, B**, ←, →, **C, START**.

Улучшенная система управления: сделайте паузу и нажмите **A**, ↑, **B**, ↓, **C**, ←, **START**, →.

Бесконечное количество жизней: сделайте паузу и нажмите **B**, ↓, **C**, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, **START**.

Увеличение инерции: **C**, ↑, ←, →, **A, B, A, C**.

MIGHTY MAX (THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX)

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней: 2 - DBBLGLLFCD, 4 - DBCLFGBDF2, 3 - DBDKKJJLKR, 5 - DBFGCDMBTG.

MISADVENTURES OF FLINK (THE)

Psygnoses • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний. Для этого во время игры нажмите два раза **START** и покиньте меню, а затем нажмите ↓+**START**

и, удерживая **START**, нажмите четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды → и →, →, ←, ←, →, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете обладателем всех предметов, необходимых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

MONACO GRAND PRIX 2 (AYRTON SENNA'S SMGP 2)

Sega • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training», удерживайте ↓+**A** до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введите либо SENNA, либо CHAMPION.

MORTAL KOMBAT

Acclaim/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

JOHNY CAGE
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, →, A
2 ←, →, C
3 A + B
FATALITY →, →, →, A

SONYA
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, ←, A
2 →, ←, A
3 ↓ + A + B + C
FATALITY →, →, ←, ←, B

LIU KANG
СУПЕРУДАРЫ
1 →, →, A
2 →, →, Z
FATALITY по час.стр.

SUB-ZERO
Суперудары
1 ↓, →, A
2 ←, Z + C
FATALITY →,↓,→,X

SCORPION
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
FATALITY ↑, ↑

KANO
1 →, ↓, ←, ↑
2 держать B, ←, →
FATALITY ←, ←, ←, A

RAIDEN
1 ↓, →, A
2 ←, ←, →
3 ↓, ↑
FATALITY →, ←, ←, ←, A

Секреты

Режим крови: На экране с белыми буквами нажать A, B, A, C, A, B, B
Секретная строка: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓

«Приколки»

Сразиться с **REPTILE** – Включить **FLAG** 0,2, включить кровь и на уровне **THE** *PIT* выиграть у компьютера с **DOUBLE FLAWLESS VICTORY** и сделать **FATALITY**, не нажимая кнопку **B**

Другая концовка – Выиграть у последнего босса **SHANG TSUNGA** по времени или после одержания победы нажать на втором джойстике **START**.

Кислотные игроки – Включить **FLAG** 0,2, дойти до **ENDURANCE MODE** на уровне **THE PIT** и одержать две победы с **FLAWLESS VICTORY**, после чего вы будете драться с секретным игроком, после которого появятся скрытые персонажи.

Отключение джойстиков – Перед началом боя на обоих джойстиках зажать и удерживать крестовину.

Прервать FATALITY – Взять **SONYA** против **LIU KANG'a** и, когда у **LIU KANG'a** останется **DANGER**, **SONYA** пустить магию, **LIU KANG'ом** тоже магию и **SONYA** сделать **FATALITY**.

Двойное FATALITY – У **JOHNY CAGE'a** выключить кровь, выбрать **JOHNY CAGE'a**, и когда у противника будет **DANGER**, прыгнуть на него с ударом ноги и сразу нажать →, →, →, **A**, потом снова повторить эту комбинацию.

Бесконечная серия у **SCORPION'a** – Пустить гарпун, нажать ↓, **X**, потом удар ногой в воздухе, снова гарпун, и так продолжать дальше.

MORTAL KOMBAT 2

Midway/Acclaim • Поединки • Количество игроков 2 • Рейтинг ★★★★★★★

JAX

1 держать C 3 сек.
2 →, →, A
3 B в воздухе
4 →, ↓, ←, Z
*FATALITY*1 Держать A →,→,→ и отпустить
*FATALITY*2 B,B,B,B,A
PIT
←,↑,↓,C
BABALITY↓,↑,↓,↑,C
FRIENDSHIP↓,↓,↑,↑, C

KITANA

1 ←,X
2 ←,←,←,X
3 →,→,X+A
4. →,↓,←,X
FATALITY-1 Держать C,→,→,↓,→
FATALITY-2 B,B,B,Z
PIT →,←,→,Z
BABALITY↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP↓,↓,↓,↑,C

BARAKA

1 ↓,←,X
2 ←,←,←,X
3 ←,X
FATALITY-1 ←,←,←,X
FATALITY-2 ←,→,↓,→,A
PIT →,→,←,Z
BABALITY →,→,→,Z
FRIENDSHIP ↑,→,→,Z

JOHNY CAGE

1 ←,↓,→,A
2 →,↓,←,X
3 ←,↓,←,X
4. ←,→,C
5 A+B
FATALITY-1 ↓,↓,→,→,A
FATALITY-2 →,→,↓,↑,затем держать ↓,+A+B+C
PIT ↓,↓,↓,Z
BABALITY ←,←,←,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,Z

LIU KANG

1 →,→, Z

2 →,→,X
3 →,→,A
4. ↑,→,→,A
FATALITY-1 по час.стр.
FATALITY-2 ↓,→,←,←,Z
PIT ←,→,→,C
BABALITY ↓,↓,→,←,C
FRIENDSHIP →,←,←,←,C

MILEENA
1 ←,←,↓,Z
2 →,→,C
3 Держать X 3 сек.
FATALITY-1 →,←,→,A
FATALITY-2 Держать Z 3 сек.
PIT →,↓,→,C
BABALITY ↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,Z

REPTILE
1 →,→,X
2 ←,←,X+A
3 →,→,↓,X
4. ←,Z+C
FATALITY-1 ←,←,↓,A
FATALITY-2 →,→,↓,Z после исчезновения
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,C
FRIENDSHIP ←,←,↓,C

KUNGLAO
1 ↓,↑
2 ←,→,A
3 ↑,↓,Z
4. ↑,↑,C
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 Держать A,←,←,→
PIT →,→,→,X
BABALITY ←,←,→,→,X
FRIENDSHIP ←,←,←,↓,Z

RAIDEN
1 ↓,↑
2 ←,←,→
3 ↓,→,A
4. Держать X 3 сек.
FATALITY-1 Держать C 5 сек., потом нажимайте B+C
FATALITY-2 Держать X 10 сек.

PIT ↑,↑,↑,Z
BABALITY ↓,↓,↑,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,Z
Fergality ←,←,←,B

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 →,↓,←,C
4. B в воздухе
FATALITY-1 ↓,↓,↑,↑,X
FATALITY-2 ↑,↑,X
FATALITY-3 Держать X 3 сек.
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SUB-ZERO
1 ←,Z+C
2 ↓,→,A
3 ↓,←,C
FATALITY-1 →,→,↓,Z,→,↓,→,→,X
FATALITY-2 Держать A,←,←,↓,→
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SHANGTSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
FATALITY-1 Держать Z 3 сек.
FATALITY-2 ↑,↓,↑,C
FATALITY-3 Держать A 25 сек.
PIT ↓,↓,↑,↓
BABALITY ←,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z
ПРЕВРАЩЕНИЕ
JAX ↓,→,←,C
MILEENA Держать X 3 сек.
BARAKA ↓,↓,C
SCORPION ↑,↑
RAIDEN ↓,←,→,C
LIU KANG ←,→,→,B
KUNG LAO ←,↓,←,Z
JOHNY CAGE ←,←,↓,A
REPTILE ↑,↓,X
SUB-ZERO →,↓,→,X
KITANA B,B,B

Секреты

1 Секретная строка ←,↓,←,→,↓,→,←,←,→,→
2 Smoke на уровне The Portal нажать ↓,X, затем ↓,start
3 JADE перед знаком вопроса убить противника, нажимая кнопку C или Z
4 NOOB SAIBOT одержать 25 побед в режиме для двух игроков.

Приколки

Ребенок в дружбе желтый – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, потом превратиться в **RAYDEN'a** и сделать **FRENDSIP**.

Труп превратить в младенца – Выбрать **MILEENA**, перед началом второго раунда зажать **X** и после надписи **FINISH HIM** отпрыгнуть в конец экрана и в воздухе пустить магию (отпустив **X**) и сразу сделать **BABALITY**.

Изменить музыку – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **KUNG LAO** и сделать **FATALITY** 1 (отрубание головы), потом нажать ↑ или ↓.

FATALITY со сбрасыванием в кислоту – Выбрать **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, Z, потом подойти к противнику, нажать →, ↓, →, →, **X** и сразу зажать **A + C**.

Пройти друг через друга – Взять **SHANG TSUNG'a** и любого другого игрока, затем **SHANG TSUNG'ом** пустить магию, а противником бросить, потом держать ←.

SCORPION отдельно, голова отдельно – Взять – **SCORPION'a**, и после надписи **FINISH HIM** прыгнуть на противника и до приземления нажать ↓, ↓, ↑, ↑, и когда **SCORPION** приземлится, нажать **X**.

Замороженному противнику отрубить голову – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, Z, потом превратиться в **KUNG LAO**, отпрыгнуть в конец экрана, зажать кнопку **A** и нажать ←, ←, →.

FATALITY в первом раунде – Поставить убийство с одного удара, выбрать **KUNG LAO**, убить одного противника, отрубив ему голову и в начале боя со вторым противником пустить шляпу.

Отключить кровь и бесконечное время для FATALITY – Выбрать **JOHNY CAGE'a**, и вначале раунда пустить три верхние магии. Четвертая магия должна быть одиночной.

Сбросить компьютерного противника в кислоту - поставить убийство с одного удара обоим игрокам и во время игры с компьютером удерживать кнопки **A, B** и **C**. После того как компьютер вас убьет и начнет подходить, чтобы сделать **FATALITY**, отпустите кнопку **B**, быстро нажмите ↓ и нажимайте **X**.

MORTAL KOMBAT-3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

JAX
1 ←,→,X
2 →,→,←,←,X
3 →,→,A
4 →,→,Z
5 Держать C 3 сек.
6 B в воздухе
FATALITY-1 Держать B ↑,↓,→,↑
FATALITY-2 Y, B, Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
Animality →,→,↓,→,A
СЕРИИ
1 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
2 X,X,B,A,←,X
3 Z,Z,←,Z

SHEEVA
1 ↓,↑
2 ↓,→,X
3 ←,↓,←,Z

FATALITY-1 →,↓,↓,→,A
FATALITY-2 Держать Z,→,←,→,→
PIT ↓,→,↓,→,A
BABALITY ↓,↓,↓,←,Z
FRIENDSHIP →,→,↓,→,X
Animality Y,B,B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A,Z,Z,C,Z
2 X,X,A,→,X
3 Z,Z,C,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 Держать C,→,→,Z
3 Держать C,←,←,Z
→,↓,B
Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
Animality ↑,↑,↓,↓
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,Z
3 Z,Z,←,Z

NIGHTWOLF
1 ↓,←,A
2 →,→,C
3 ←,←,←,Z
↓,→,X
FATALITY-1 ↑,↑,←,→,B
FATALITY-2 ←,←,↓,X
PIT Y, Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↓
СЕРИИ
1 C,X,X,A,Z
2 C,X,X,A,↓,→,X
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
Animality Держать X, →,→,↓,→
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,Z,←,Z
3 C,C,Z,←,Z
4 C,C,X,X,↓,A,↓,X
5. X,X,↓,A,↓,X
6 X,X,↓,X
7 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 ↓,←,X
2 ↓,←,A
3 →,←,A
4 →,→,Z
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 ↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
Animality Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 C,C,←,A,←,Z
3 C,X,X,A
4 X,X,A

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
Animality Держать →,→,↑,X
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,Z
2 Z,X,X,↓,X

3 Z,Z,←,Z

SEKTOR
1 ↓,←,X
2 →,→,A
3 →,→,C
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,Z,←,Z
2 X,X,Z,Z,←,Z
3 Z,Z
4 X,X,↓,A

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 →,↓,→,Y
3 ↓,↑
4 ↑,↓,Z
FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,←,↓,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
Animality Y,Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 X,A,X,A,C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 C,C,←,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,X
3 Держать C 3 сек.
4 B в воздухе
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
Animality Держать X, B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A

2 Z,A
3 X,X,↓,A,↓,X
4 X,X,Z,C,Z
5. Z,Z,C,←,Z

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,A
4 ↓,→,←,X
5 ↓,←,→,X
6 ←,A+B
FATALITY-1 ←,←,↓,←,Y
FATALITY-2 B,B,Y,B,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
Animality →,↑,↑
СЕРИИ
1 X,X,A,Z
2 X,X,A,C,Z,←,Z
3 X,X,C,Z,←,Z
4 Z,Z,←,Z
5. X,X,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
4 →,←,←,C
FATALITY-1 Держать A,↓,→,→,↓
FATALITY-2 Держать A,Y,B,Y,B
PIT ↑,↑,←,A
BABALITY Y,Y,Y,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,↓
Animality Держать X, Y,Y,Y
СЕРИИ
1 C,,X,X,A,Z
2 Z,Z,←,Z
3 X,X,A,Z

LIU KANG
1 ←,→,X
2 →,→,A
3 →,→,Z
4 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 →,→,↓,↓,C

FATALITY-2 ↑,↓,↑,↑,B+Y
*PIT*Y,B,B,C
BABALITY↓,↓,Z
*FRIENDSHIP*Y, Y,Y,↓
Animality ↓,↓,↑
СЕРИИ
1X,X,B,C,C,Z,C
2C,C,Z,C

SONYA
1 ↓,→,A
2 ←,←,↓,Z
3 →,←,X
4 ↓,A+B
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать B+Y,↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY↓,↓,←,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
Animality Держать A,←,→,↓,→
СЕРИИ
1X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3Z,X,X,A,←,X
4Z,Z,X,X,A,←,X

SMOKE
1 ←,←,A
2→,→,C
3 ↑,↑,Y
4 B в вздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓,→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY↓,↓,←,←,Z
*FRIENDSHIP*Y,Y,Y,Z
Animality ↓,→,→,B
СЕРИИ
1X,X,Z
2X,X,A
3 Z,Z,A
4X,X,C,Z,A

Секреты

Секретные строки
1 A,C,↑,B, ↑,B,A,↓
2 B,A,↓,←,A,↓,C,→,↑,↓
3 C,→,A,←,A,↑,C,→,A,←,A,↑

SMOKE
На логотипе МК-3 нажать A,B,B, A,↓,A,B,B, A,↓,↑,↑

ENDURANCE MODE
На экране **START GAME OPTIONS** зажать **A+C**, и нажать **START**

Коды для игры вдвоем
100100 – отключение бросков.
020020 – отключение блоков.
033000 – у первого игрока 50% жизни.
000033 – у второго игрока 50% жизни.
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни.
987123 – отключение индикатора энергии.
282282 – нет страха.
987666 – театр магии.
123926 – только текстовые сообщения.
460460 – превращение бойцов.
688422 – поединок в темноте.
985125 – психокомбат.
466466 – энергия бега не ограниченна.
642468 – скрытая игра.
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE.
769342 – победитель первого раунда дерется с NOOB SAIBOT'ом.
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO.
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом.
091293 – отключение подсечекю
999995 – отключение связок.
955955 – 25 сек. На выполение FATALITY.
929646 – BAD LUCK WITH TNT
911911 – отключение кнопок.
667000 – отключение времени.
303606 – скрытая игра.
688688 – бесконечные апперкоты.
494494 – быстрое время.
011971 - пополнение жизни.
006040 - ENDURANCE MODE

MORTAL KOMBAT ULTIMATE – 3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

RAIN

1 ↓,→,X
2 ←,←,X
3 ←,Z
BRUTALITY X,X,B,C,Z,B,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 X,X,A,X
2 Z,Z,A,X
3 Z,Z,C,Z,←,Z

REPTILE

1 →,→,X
2 →,→,X+A
3 ←,←,X+A
4 ←,→,C
5 ←,A+B
6 ↑,↑,↓,Z
FATALITY 1 ←,→,↓,B
FATALITY 2 →,→,↑,↑,Z
PIT B,Y,B,B
BABALITY →,→,←,↓,C
FRIENDSHIP ↓,→,→,←,Z
BRUTALITY X,B,Z,Z,B,X,A,C,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 X,X,Z,←,Z

STRYKER

1 →,→,Z
2 →,←,A
3 ↓,←,X
4 ↓,←,A
5 ←.→,X
FATALITY 1 →,→,→,C
FATALITY 2 ↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
BRUTALITY X,A,Z,C,X,AC,Z,X,C,C
СЕРИИ
1 C,X,X,A
2 C,C,←,Z
3 C,C,←,A,←,Z

JAX

1 →,→,A
2 →,→,Z
3 ←,→,X
4 →,→,←,←,X
5 B в воздухе
6 Держать C 3 сек.
FATALITY 1 Держать B, ↑,↓,→,←
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
BRUTALITY X,X,X,B,A,X,X,X,B,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
3 X,X,B,A,←,X

NIGHTWOLF

1 ←,←,→,Z
2 →, →,C
3 ↓,→,X
4 ↓,←,A
5 ←,←,←,Z
FATALITY 1 ↑,↑,←,→,B
FATALITY 2 ←,←,↓,X
PIT Y,Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
BRUTALITY X,X,Z,C,C,B,B,A,A,X,Z
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,↓,→,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

JADE

1 ↓,→,C
2 ←,←,→,A
3 ←,→,A
4 ←,→,C
5 ←,→,X
6 ←,→,Z
FATALITY 1 ↑,↑,↓,→,X
FATALITY 2 Y,Y,Y,B,Y
PIT ←,→,↓,Y
BABALITY ↓,↓,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,↓,←,←,Z
BRUTALITY X,C,X,A,Z,Z,C,B,B,X,Z

СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,↓,A,C,Z, C, ←,Z
3 Z,Z,C,←,Z

NOOB SAIBOT
1 →,→,X
2 ↓,↑
3 ↓,→,A
BRUTALITY X,C,A,B,C,Z,X,A,B,C,Z
СЕРИИ
1 C,C,C,C
2 X,X,A,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,X
4 B в воздухе
5 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↑,↑,←,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
BRUTALITY X,A,B,A,X,B,Z,C,B,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,A
3 Z,A
4 Z,Z,C,←,Z
5 X,X,Z,C,←,Z

SONYA
1 ↓,→,A
2 ↓,A+B
3 ←,↓,←,Z
4 →,←,X
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать Y+B, ↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,→,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
BRUTALITY X,C,B,X,C,B,X,AB,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,Z,X,X,↑,A
4 Z,Z,X,X,A,←,X

MILEENA
1 Держать X 3 сек.
2 →,→,C
3 ←,←,↓, Z
Fat 1 ←,←,←,→,C
Fat 2 ↓,→,↓,→,A
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY ↓,↓,→,→,X
FRIENDSHIP ↓,←,→,X
BRUTALITY X,A,A,X,B,Z,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,Z,Z,↓,→,C
3 X,X,↑,A,↓,X

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,A
3 ↓,→,X
4 ←,A+B
5 ↓,→,←,X
6 ↓,←,→,X
FATALITY-1 B,B,Y,B,Y
FATALITY-2 ←,←,↓,←,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
BRUTALITY X,C,Z,A,X,Z,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 X,X,A,C,Z,←,Z
2 X,X,C,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z
4 X,X,Z

CLASSIC SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,C
3 ←,A+B
FATALITY-1 ↓,↓,↓,→,X
PIT →,↓,→,→,X
BRUTALITY X,A,X,B,C,C,Z,Z,A,X,A
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,C,←,Z,→,C
3 Z,→,Z,←,C

KUNGLAO
1 ←,→,A
2 ↓,↑
3 →,↓,→,Y
4 ↑,↓,Z

FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,↓,←,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
BRUTALITY X,A,C,Z,B,X,A,C,Z,B,X
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 X,A,X,A,C,C,←,Z

SEKTOR
1 →,→,A
2 →,→,C
3 ↓,←,X
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
BRUTALITY X,X,B,B,Z,Z,C,C,A,A,X
СЕРИИ
1 X,X,Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 Z,Z

KITANA
1 →,→,X+A
2 ←,←,←,X
3 ↓,←,X
FATALITY-1 ←,↓,→,→,Z
FATALITY-2 Y,Y,B,B,C
PIT →,↓,↓,C
BABALITY →,→,↓,→,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,→,A
BRUTALITY X,X,B,Z,B,C,B,A,B,X,B
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,←,A,→,X

ERMAC
1 ↓,←,A
2 ↓,←,X
3 ←,↓,←,Z
FATALITY-1 ↓,↑,↓,↓,↓,B
FATALITY-2 Y,B,Y,Y,Z
PIT Y,Y,Y,Y,C
BRUTALITY X,X,A,B,Z,C,B,X,A,C,Z
СЕРИИ
1 Z,A
2 X,X,←,A,Z,C
3 Z,Z,C,←,Z
4 X,X,←,A,↓,→,A

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY-1 →,→,↓,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
FRIENDSHIP ←,→,→,←,C
BRUTALITY X,X,B,Z,Z,C,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,C,C
2 X,X,↑,A
3 X,X,Z,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 →,↓,B
3 Держать C,←,←,Z
4 Держать C,→,→,Z
5 Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
BRUTALITY X,Z,X,Z,Z,X,Z,X,Z,C,A
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
BRUTALITY X,B,C,C,C,Z,A,A,A,X,A
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,↓,A,↓,X
3 C,C,X,X,Z,←,Z
4 C,C,Z,←,Z

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y,+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
BRUTALITY X,B,C,B,C,Z,B,Z,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,X,X,↓,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

SMOKE
1 ←,←,A
2 ↑,↑,Y
3 →,→,C
4 B в воздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓.→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
BRUTALITY X,C,C,Z,B,B,A,A,X,B,B
СЕРИИ
1 X,X,C,Z,A
2 X,X,Z
3 Z,Z,A
4 X,X,A

CLASSIC SMOKE
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,Z

PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
BRUTALITY X,X,B,C,Z,X,Z,X,Z,A,C
СЕРИИ
1 X,X,↑,A
2 X,X,Z,←,Z
3 Z,Z,C,C

LIU KANG
1 Держать C 3 сек.
2 →, →, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
FATALITY 1 →, →, ↓. ↓, C
FATALITY 2 ↑, ↓, ↑, ↑, Y + B
PIT Y, B, B, C
BABALITY ↓, ↓, ↓, Z
FRIENDSHIP Y, Y, Y, ↓ + Y
BRUTALITY X, A, X, B, C, Z, C, Z, A, A, X
СЕРИИ
1 X, X, ←, A
2 X, X, B, C, C, Z, C
3 C, C, Z, C
4 X, C, C, Z, C

SHANG TSUNG
1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
FATALITY 1 Держать A. ↓, →, →, ↓
FATALITY 2 Держать A, Y, B, Y, B
PIT ↑, ↑, ←, A
BABALITY Y, Y, Y, C
FRIENDSHIP C, Y, Y, ↓
BRUTALITY X, B, B, B, C, X, A, A, A, B, B
СЕРИИ
1 Z, Z, ←, Z
2 Z, X, X, A, ←, Z

Секреты

Секретные строки
1 A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
2 B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
3 C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

Коды для игры вдвоем
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом

020020 – отмена блоков
100100 – отмена бросков
642468 – скрытая игра
033000 – у первого игрока 50% жизни
000033 – у второго игрока 50% жизни
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни
688422 – поединок в темноте
985125 – психокомбат
987123 – нет индикаторов энергии
955955 – 25 сек. На выполнение Fat
466466 – неограниченный бег
123926 – только текстовые сообщения
282282 – нет страха
999995 – отключение связок
911911 – отключение кнопок
303606 – скрытая игра
122221 – SKUNKY! – E.F.
004400 – WATCHA GUN DO? – E.B.
044440 – нет жизни
444444 – превращение бойцов
448844 – DON'T JUMP AT ME – MXV
550550 – SEE THE MK LIVE IN ACTION TOURL
494494 – быстрое время
010010 – озвучивание бросков
011971 – пополнение жизней
688688 – бесконечные апперкоты

«Приколки» (для МК-3 и UMK-3)

Драться (босс против босса) – поставить **KILLER CODES** и включить боссов. Выбрать двух любых игроков и поставить код 033564 или 769342 или 141969, как только начнется бой с боссом, на втором джойстике нажать START. Появится таблица выбора игроков, где можно выбрать боссов и сразиться с компьютерным боссом.

Бесконечное время на **FATALITY**, не ставя код – выбрать двух игроков и сыграть 10 боев, набирая код 955955. На 11 бой можно поставить любой код и код 955955 при этом сохранится.

Невидимый игрок – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать **SONYA**, а на втором любого другого игрока. Теперь, когда у второго игрока останется мало энергии, **SONYA'ей** прыгнуть с ударом ноги и потом нажить **↓ + A + B**.

Бой в пустоте – пойти игру за любого игрока и, когда напишут **YOU ARE MK-CHEMPION** на втором джойстике нажать **START**.

Искажение заднего плана – одному игроку выбрать **MOTARO**, а второму – любого другого, теперь **MOTARO** прыгнуть на противника, а противником – нажать кнопку **A** или **X** и до того, как **MOTARO** приземлится на землю, нажать и удерживать **↓**, и не отпуская кнопки, нажимать **B**.

Невидимые магии, искажение заднего плана и отключение крови – дойдя до **SUB-ZERO**, прыгайте все время на него с ударом ноги. В этот момент он должен пускать верхнюю заморозку, и при этом удар ноги в прыжке должен засчитываться в серию.

Изменить цвет теней – выбрать двух игроков, поставить код 494494, и, когда останется 20 сек., выбросить одного из игроков на верхний этаж нажатием **↓ + X**.

Прерывание **FATALITY** – одним игроком взять **SEKTOR'a**, а другим любого другого, затем поставить код 044440. Подойти **SEKTOR'ом** почти вплотную к противнику и пустить самонаводящуюся ракету, а противником быстро нажать кнопку X и набрать комбинацию добивания.

Летающий мертвый **CAYREX** – взять **CAYREX'a** и, когда появится надпись «**FINISH HIM**», кинуть дальнюю бомбу, потом ближнюю бомбу и сразу сделать **MERCY**.

Кислотные игроки – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать SHANG TSUNG'a, и когда у противника будет **DENGER**, пустить гейзеры и сразу сделать бросок.

Набирание всех кодов сразу – в игре на двоих поставить код 769342 или 969141. Когда начнется бой с компьютером, на втором джойстике нажать **START**. Теперь опять выбирайте игрока и набирайте следующий код.

У невидимого игрока черная магия – выбрать **SMOKE**, исчезнуть и **SMOKE'ом** выбросить противника на верхний этаж.

Плавающий экран или что находится ниже **PIT'a** – поставить **FATALITY 2** с одной кнопки, потом выбрать **SHANG TSUNG'a**, убить противника и после появления надписи **FINISH HIM**, пустить гейзеры, зажать кнопку **A**, сделать один шаг вперед и отпустить кнопку **A**.

Кого выбрали? Перед выбором игрока, удерживая **↑**, нажмите кнопку **A** и сразу **START**.

MR. NUTS

Ocean • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

Adventure Park:	MAGICS	Mean Streets:	CASPER
Living Room	GOLDEN	Ice Cream:	PIZZAS
Volcano Underpass:	WINDOW		

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Коды для игр чемпионата с участием команды «Mutant Bowl»:

Darkstar Dragons:	FMK3XYSL1Q	Road Warriors:	BDK111111J
Deathskin Razors:	1CK111111H	Screaming Evils:	KLK111111L
Icebay Bashers:	2CK111111D	Sixty Whiners:	CBK111111J
Killer Konvicts	HGK1U111J	Slaycity Slayers	LJK111111M
Midway Monsters:	3CK111111F	Terminator Trolz:	MLK111111J
Misfit Demons:	JH1111111G	Turbo Techies:	NMK111111Q
Psycho Slashers:	GMK111111D	Vile Vulgars:	4CK111111L
Rad Rockers:	5CK111111M	War Slammers:	DCK1111112

Коды игр чемпионата для команды «Darkstar Dragons»: H1B11111J, H1G1111111, H1L1111114.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs):	PBXTTYPKSQP7B
TROLS vs BOTS (MCC):	GVSLBN3J884XG
THINGS vs SLAMMERS (MCC):	BCV6CMW7DNX8F

NBA JAM

Acclaim • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Усиление защиты: на экране **«TONIGHT»S-UP»** нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране **«TONIGHT»S-UP»** нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки **B** и **C** до появления на экране спортивной площадки.

Неограниченное ускорение игры: на экране **«TONIGHT»S-UP»** нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайте кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придержите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, **B** и **A** и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте до появления сообщения кнопки ↑, **B** и **C**.

NFL SPORTS TALK '93

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для команды «49ers»(они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

2-4W1DCBBBDD	8-4W1L?FBBDD	14- 4W1S??KBDD
3-4W1FFBBBDD	9-4W1M?KBBDD	15-4W1T??TBDD
4-4W1GKBBBDD	10-4W1N?TBBDD	16-4W1V???BDD
5-4W1HTBBBDD	11-4W1P??BBDD	плэй-офф-4W1W???BDD
6-4W1J?BBBDD	12-4W1Q??BBDD	чемпионат - 4W1X???BDD
7-4W1K?BBBDD	13-4W1R??BBDD	кубок - 4W1Y???BDD

OUT RUN (OUT RUNNER)

Data Easy • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Выбор сразу машины Virtua Formula - на экране заставки нажмите ←, →, ←, →, **B, C, A**. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

Секретные настройки: когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 - позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 - отменяет лимит времени, 3 - объединяет эти возможности.

Просмотр финала: ENDING

PAGEMASTER (THE)

FOX Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: ←,↑,←,↑, **Start, B**, →, **A**. Затем нажмите **START**, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите **A**, стоя на любой картинке страницы.

PETE SAMPRAS TENNIS'96

Codemaster • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Токио	CAR	Монреаль	WALL	Лондон	POOL
Вашингтон	VEGAN	Барселона	SINKORSWIN	Цюрих	LUCKY
Дюссельдорф	STAR	Сан-Франциско	SHELF	Штутгарт	START
Бомбей	WINDOW	Милан	CUE	Париж	LCD
Мемфис	HOUSE				

Финальный матч против Pete Sampras - PLAYPETE.

Уменьшение шума: если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

PHELIOS

Apollo • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки **C, A, B, A, C, A, B, A**. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня . Этим вы заработаете много очков и по одной

дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберешь 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

PINK PANTHER IN «PINK GOES TO HOLLYWOOD»

Tec Magic • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

При включении приставки держи нажатыми **A+C** на первом пульте и **B** - на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав **START**.

A - восстановление энергии
B - бессмертие
C - выбор уровня

PIRATES OF DARK WATER (THE)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

IITBDIA	NCOOKIE	RITAZIM
JESSICA	ALEXISK	SCOOBYD
STOYODA	SNIBBOR	ZEROTKS
TADSHIM	ALARTUS	DARRINS
RADARAL	MALCOLM	

Пароль DSILLER позволит вам получить полный меч.

PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

На экране заставки действуют пароли:
Получение неограниченных продолжений - **C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓;**
Переход к игре «ABC Simon Game» - **B, A, ↓, C, →, A, B;**
Получение суперскорости - **B, A, →, C, →, ↑, ↓;**
Получение девяти жизней - **→, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;**
Получение 99 единиц любого оружия - **A, B, ↑, C, A, C, A.**
Получить дополнительный этап «Западня - 1»: набери **↓**, 26 раз **A, ↓.**
Выбрать любой из 10 этапов : **B, →, A, ↓, →, ↑, B, →, A, ↑, →, A, B, →**. Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

POCAHONTAS

Disnmey Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов игры:

2: рыба- MXFCP; 2: волк - XR4X9; 2: олень- OK4OP ; 3: волк- PPNM8; 4: сова- QTTOL. Можно использовать также такие пароли: волк - BCB4V; выдра - Z84TM; рыба - FGFCR; утконос - C1V86; орел - 4FV1R; медведь - CH1PV; волк - GLRSN (финал).

POLTERGUY

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Секрет перехода из дома в дом:

В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав **A**. Внутри нажмите **B, C, C, B и** нажмите **A,** чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь в во

втором доме.

Во втором доме войдите в туалет в «джакузи» (Jakussi room) и нажмите **C, C, C, B** и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.

В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите **B, C, B, B** и выйдите из гаража - вы в последнем доме с 45000 очков.

POWER BALL

Namco • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли (за китайскую команду):

Япония	PVDCR
Германия	CMOPE
Канада	BFOOE
Франция	OADBR

Четыре секретные команды: на экране-заставке нажмите **B, B, C, B, B, C, ↓.**

POWER DRIVE

US Gold • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли заездов:

Заезд 2	DFCFZBDCVW3X2R4K	Заезд 6	KICN9R9FZKJVD2CF
Заезд 3	484QNGRROLN40627	Заезд 7	664DBJ70Z678BHPX
Заезд 4	X2MRW48D64V7HX93	Заезд 8-1	C4CFRH09QKPLNR44
Заезд 5	N4CNM3YXKICTB5X	Заезд 8-2	NFWQGB5P

PREDATOR 2

Flying Edge • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли некоторых этапов:

Уровень 2	KILLERS
Уровень 3	CAMOUFLAGE
Уровень 4	LOSANGELES
Уровень 5	SUBTERROR
Уровень 6	TOTALBODY

Бесконечное здоровье: KILLZONE.

PRIMAL RAGE

Time Warner Interactive • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

BLIZZARD

Суперудары:

1. FREZE BREATH: зажать X,Y+B, ←,→
2. AIR THROW: в прыжке Y+A
3. ICE GEYSER: зажать X+Y+B, ↓,↑.
4. MEGA PUNCH (короткий): зажать X+A, ←,→
5. MEGA PUNCH (длинный): зажать Y+B, ←, →
6. MEGA PUNCH (быстрый): зажать X+Y+A+B, ←,→
7. MEGA PUNCH (обманный): зажать X+A, ↓,↑
8. PUNCHING BAG: зажать A+X, →,↓,←,↑, потом нажимать X, затем X,либо Y, либо B
9. EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ←,↑,→,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+B, ↓,↓,←,↑,→

CHAOS

Суперудары:

1 GROUND SHAKER: зажать Y+A, ←,↖,↙
2 FLYING BUTT SLAM: зажать Y+B,↓, →, ↑, →
3 BATTERING RUM: зажать A+X, →,→
4 FART OF FURY:зажать Y+A, ↓,→,↑,←
5 POWER PUKE (быстрый): зажать X+B, ↑,↗, →
6 POWER PUKE (медленный): зажать Y+B, ↑,↗, →
7 GRAB-N-THROW: зажать Y+B, →,←
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, →,↓,←,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать A+X,↓,↓,потом зажать A+B+X+Y,←,→,←,→
FATALITY 2: зажать A+B+Y+X, ↓,→,↑,↘

ARMADDON

Суперудары:

1 SPINNING DEATH: зажать X+B,←,→,↑
2 RUSHING UPPERCUT: зажать X+A,←,↓→
3 FLYING SPIKES: зажать Y+B,←↑
4 BED-O-NAILS: зажать Y+A, ↑,↓,↑
5 GUT GOVGER: зажать X+Y+A, →,←,→
6 MORNICATION VPPER: зажать X+Y+A, →,→,↗
7 MEGA CHARGE: зажать X+A, ←,↓,→
8 IRON MAIDEN: зажать X+A, ←,↑,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ↑,↗, ←,←,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B,→,↓,←,→,→

VERTIGO

Суперудары:

1 VENON SPIT: зажать Y+B, →,→
2 COME SLITHER: зажать X+A,←,←
3 VOODOO SPELL: зажать Y+A, ←,←
4 TELEPORT: зажать Y+B,↓,↓
5 VENON SPIT (медленный): зажать X+A,→,→
6 SCORPION STING: зажать Y+A,→,→
7 EAT HUMAN: зажать X+A+B+Y, ↓,↘,→,↗,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать Y+B,←,←←, потом зажать X+A+Y+B, →,→
FATALITY 2: зажать Y+B, ←,←,←, затем зажать X+A+Y+B, ↓,↑

TALON

Суперудары:
1 POUNSE & FLIP: зажать Y+A, ↓,→,↓,↘
2 FRANTIC FURY: зажать X+B,↓,→
3 FACE RIPPER: зажать Y+B, →,↓,→
4 RUN FORWARDS:зажать X+A,→
5 RUN BACKWARDS: зажать X+A,←
6 SLASHER: зажать X+A+B,↓,→
7 BRAIN BASHER: зажать Y+A,←,↑,→
8 JUGULAR BITE: зажать Y+B, ←,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, →,↓,←

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+B,→,↓,←,↑,→
FATALITY 2: зажать X+A+B, →,↓,←,↑,↓

SAURON
Суперудары:
1 LEAPING BONE BASH: зажать Y+A,↓,↑,↓
2 NECK THROW: зажать Y+B, →,←
3 GRANIUM CRUSHER: зажать X+B,↓,↑
4 EARTHAVAKE: зажать X+Y+B,↑,↓
5 PRIMAL SCREAM: зажать X+A,↓,↑
6 STUN ROAR: зажать X+A, ←,→
7 AIR THROW: в прыжке Y+B
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B,↓,↓,↑

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ←,→,→,←
FATALITY 2: зажать X+A,↓,↓,↓, потом зажать X+A+B+Y, ↑,↑,↑

DIABLO
Суперудары:
1 HOT FOOT: зажать Y+B, ↖, ↘
2 PULVERIZER: зажать X+B,↑,→,↓
3 TORCH: зажать X+B, ←,↑,→
4 FIREBALL (быстрый): зажать X+A,↓,↘,→
5 FIREBALL (медленный): зажать Y+B, ↓,↘,→
6 INRERNO FLASH: зажать Y+A+B, ↑,↑
7 MAGALUNGE: зажать Y+B,←,↓,→
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, ↓,↑,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+A+B, →,→,→,→
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B, ↑,←,↓,→

Секретная строка:
В экране START GAME/OPTIONS нажать ←,↑,→,→,↑,←,→,→,←,←

PRINCE OF PERSIA

Domark • Количество ироков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★

Пароли этапов:

2-XDFBYW
3-PTUDCP
4-AEFRTH
5-NJKYBS
6-MEFKYR
7-NJKYBS
8-FZZDQC
9-MEFXTC
10-WJKUXC
11-WYZAHD
12-ZYZDET
13-VTUMXI

Чтобы открыть все решетки, в паузе нужно нажать B, A, C, A, A, C; чтобы не разбиться, когда падаешь, - C, A, B, B, B, B

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Бессмертный Дональд:

На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит - какое-то время он бессмертен.

ПсихоДональд:

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделайте паузу в игре и нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:

Продлевать жизнь своему герою вы можете несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится - дополнительная жизнь и остальные предметы, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда - там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь - как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение.

Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке - найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное - вы снова найдете жизнь.

Опускающийся потолок:

Если хотите, вы можешь спасти Дональда от опускающегося потолка, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

Бонус «Bubble Gum»:

Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:

Если вам здесь надоело и вы хотите удрать с этого уровня, проделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте направо - здесь окончание уровня.

QUEEN OF THE ROAD

Sega • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Бессмертие: **пауза, B, ↓,C, ↓,↑,↓,←,↓.**
Скорость: **пауза,↑,↓,A,B,←,→,C,START.**
Больше зажимов: **пауза, A,↑,B,↓,C,←,START,→.**

RADICAL REX

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:
На втором титульном экране на пульте 2 нажмите **A, C, ↓, →, ←, B.** Появится экран уровней.

REBEL ASSAULT

JVC • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

EASY	*NORMAL*	*HARD*	*EASY*	*NORMAL*	*HARD*
2-BOSSK	BOTHAN	BORDOK	10-TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
3-ENGRET	HERGLIC	SKYNX	11-OSWAFL	RASKAR	RISHI
4-RALRRA	LEENI	DEFEL	12-KLAATU	JHOFF	IZRINA
5-FRIJA	THRAWN	JEDGAR	13-IRENEZ	ITHOR	KARRDE
6-LARFRA	LWYLL	MADINE	14-LIANNA	UMWAK	VONZEL
7-DERLIN	MAZZIC	TARKIN	15-PAKKA	ORLOK	OSSUS
8-MOLTOK	JUPLA(JULPA)	MOTHMA	16-NORVAL	NULLON (NORVAC)	MALANI (NKLLON)
9-MORAG	MORRT	GLAYYD			

RED ZONE

Time Warner • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Непобедимость: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A
Встроенная игра: C, C, A, C, A, A, C, A,C, A, C
Встроенная игра вдвоем: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.
Коды уровней:
3 - A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 - A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 - A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 - A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 - B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 - A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

REN & STIMPY SHOW (STIMPY'S INVENTION (THE))

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

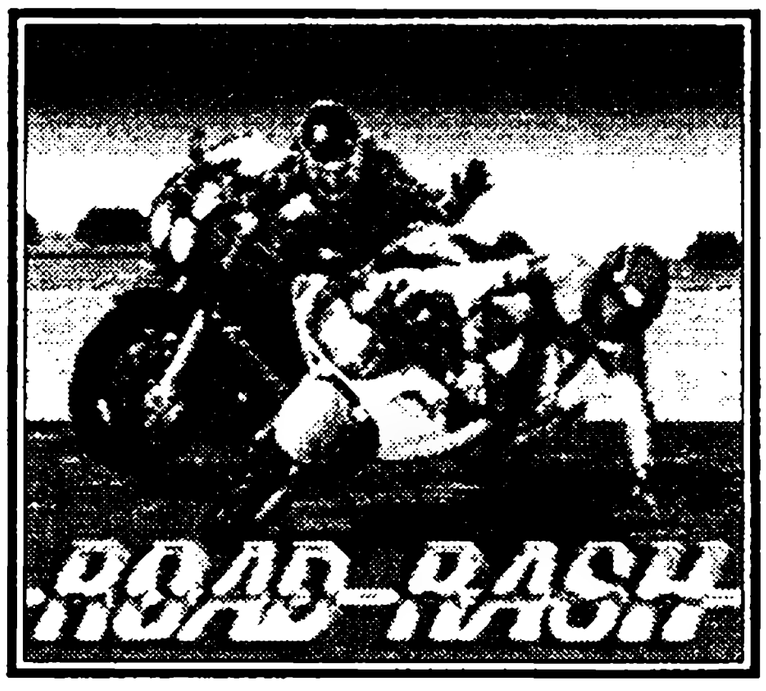
Пароли:
Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB
Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF

ROAD RASH

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли выбора мотоцикла:

«Сюрикен 400» (уровень 3):	3100702TO1007B430OME
«Панда 600» (уровень 1):	1010102DV101GS711FKR
«Панда 600» (уровень 1):	1134200980101C111HFU
«Панда 600» (уровень 1):	1131200BJ0100LM11UCI
«Панда 600» (уровень 3):	3100702TO0007TH31NL2
«Базай 750» (уровень 1):	1000000NE1011D91260U
«Базай 750» (уровень 3):	3444101MS0NV8YC3QJ8R
«Базай 750» (уровень 3):	3100702TO1009FT32OLD
«Камикадзе 750» (уровень 1):	1000000PP10109M13J0J
«Камикадзе 750» (уровень 3):	3100702TO010BLL33NM1
«Сюрикен 1000» (уровень 1):	1000001A61010N914I1J
«Сюрикен 1000» (уровень 3):	3100702TO111CE534O1P
«Ферруччи 850» (уровень 1):	1000001ES0110G415BMT
«Ферруччи 850» (уровень 3):	3167301R01011DO35T7Q
«Ферруччи 850» (уровень 3):	3100703 1S100824351EF
«Панда 750» (уровень 1):	1000026A01132H16IOA
«Панда 750» (уровень 2):	3267402EA1100ET36RCN
«Панда 750» (уровень 3):	3100703 1SO002ET360DD
«Диабло 1000» (уровень 1):	1000002FM0101B1177E7
«Диабло 1000» (уровень 2):	1114502T911110TN2F9MV
«Диабло 1000» (уровень 3):	3100703 1S1001153 7176
«Диабло 1000» (уровень 4):	0000003231 0100J479KT



ROAD RASH 3

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли к самым быстрым мотоциклам:

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

ROAR OF THE BEAST (BEAUTY & THE BEAST)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, B, A. Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

ROBOCOP VS. TERMINATOR

Vergin • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Режим «Турбо»:

После начала игры нажмите **START**, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**, в конце вы должны услышать звуковой

сигнал.

Выбор оружия:

После начала игры сделайте паузу нажатием **START**, нажимайте последовательно **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно ↓ и **A, B, C** - в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку:

Остановите игру и нажмите **A, B, C, C, C, B, A,** - услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите ↓, **A, B, C.**

Переход к главному боссу уровня:

Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте **B, B, C, C, C, B, A, A, B.** Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру и после чего нажми ↑, ↓.

Секретный уровень:

После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадаешь на секретный уровень.

ROLLING THUNDER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды для первого и второго «квестов» в этой игре:

	первый	***второй***
Уровень 2	MTLS	CRLF
Уровень 3	NFCG	MIBD
Уровень 4	RNSN	PLPN
Уровень 5	CPPP	SFEG
Уровень 6	LLBS	DRMS
Уровень 7	PIDT	LTSP
Уровень 8	NREF	RMDF
Уровень 9	MMMK	SNBT
Уровень 10	DNPD	CICK
Уровень 11	PTCP	NHDN

ROLLING THUNDER 2

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень сложности «EASY»

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius
4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

Уровень сложности «HARD»

1 - a rolling program smashed the genius

2 - a curious rainbow learned the future
3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron (power)

ROLLING THUNDER 3

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2	AKEOP	5	KFEPZ	8	HSEPL
3	KFEOF	6	SSELS	9	HKEPP
4	FSEOA	7	FAEOI	10	HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте играть.

S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD (LUCIFER)

Codemasters • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для выбора этапов игры используйте пароли:

2-	JUMPED	27-	PLURAL	52-	PEOPLE	77-	FLUFFY
3-	JIGSAW	28-	RUNNER	53-	AROUND	78-	SOCCER
4-	WARSAW	29-	STRIPE	54-	HAMLET	79-	QUARTZ
5-	BANANA	30-	GUITAR	55-	FARMER	80-	VALLEY
6-	OUSTER	31-	COYOTE	56-	BEAGLE	81-	HELMET
7-	TENNIS	32-	LONDON	57-	CASTLE	82-	JAGUAR
8-	ISLAND	33-	FOREST	58-	TONGUE	83-	SUNDAY
9-	CRATER	34-	APOLLO	59-	LUXURY	84-	PUBLIC
10-	DENNIS	35-	BORDER	60-	SECOND	85-	LEADER
11-	PADDLE	36-	CARPET	61-	ACCEPT	86-	MARKET
12-	FATMAN	37-	ENERGY	62-	TYPING	87-	TWENTY
13-	SUMMER	38-	ENGINE	63-	UNITED	88-	JUMTAR
14-	CLOUDS	39-	DOCTOR	64-	CANDLE	89-	NATURE
15-	KEBABS	40-	ACROSS	65-	JUGGLE	90-	FURROW
16-	LIZARD	41-	FLOWER	66-	CHANGE	91-	BUBBLE
17-	SILVER	42-	SYSTEM	67-	PLAYER	92-	SEESAW
18-	BRIDGE	43-	INSIDE	68-	MEDUSA	93-	PEANUT
19-	RECORD	44-	CINEMA	69-	RABBIT	94-	FRENCH
20-	MOTHER	45-	KEYPAD	70-	FADING	95-	SPRITE
21-	SUNHAT	46-	SISTER	71-	BUTTON	96-	CATTLE
22-	NICKEL	47-	CAMERA	72-	DISCUS	97-	FROZEN
23-	LITTLE	48-	SPIDER	73-	ROMANS	98-	IGNITE
24-	TREATY	49-	ORCHID	74-	RUBBER	99-	PUMICE
25-	LISTER	50-	SATURN	75-	LIVELY	100-	BOTTOM
26-	SHARKS	51-	AMAZON	76-	MIDDLE		

SAINT SWORD

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 1:	EOFLST	Стадия 5:	O2NQ06
Стадия 2:	H2KK2R	Стадия 5-2:	R24RMG
Стадия 3:	K4PVW5	Стадия 6:	U4P2G6
Стадия 4:	J02ZAY	Стадия 6-2:	W4P2G8
Стадия 4-2:	L1MZAL	Стадия 7:	Y35F4U
Стадия 7-2:	XO2CYN		

SECOND SAMURAI (SAMURAI THE SECOND)

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	5LT5YOZW
Уровень 3	Y25X4ZUR
Уровень 4	JAJKOVWD
Уровень 5	4FWJ5VVY
Уровень 6	YSHVUQQP
Уровень 7	SAFMH6BP
Уровень 8	TTCPGJHO
Уровень 9	IAEA1FAB
Уровень 10	JSZCETGK
Уровень 11	USSOY6EX
Уровень 12	JAHDNMIC
Уровень 13	NANIC2TF
Уровень 14	LVGKOVWD
Уровень 15	M1QKP4XH

SHADOW DANCER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Ознакомление с игрой:

Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши **A**, **B** и **C**, а затем **START**, и вы увидите, что на экране опций появился новый пункт «**Stage Practice**» - это и есть стадия практики.

SHADOWRUN

Fasa • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.

SHAQ FU

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары:

Shag: →, ←, →, A, ↓, →,C
Leotsu: ↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↑, →,C
Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo: →, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu: ↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast: ←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B
Disel: ←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis: ↓, →, B, ↓, ←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Сюрикены без ограничений:

Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного, и «00» сменится бесконечностью.

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs»; «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используй кнопку **B**). Начав после этого игру, вы будешь неуязвимым.

SHOVE IT! THE WAREHOUSE GAME

Dream Works • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли этапов:

2 -	MARINA!!	10 -	PODEO!?!
3 -	MALIBU	11 -	WESTWOOD
4 -	SANPEDRO	12 -	WILSHIRE
5 -	VENTURA?	13 -	VENICE??
6 -	SANDIEGO	14 -	FIGUEROA
7 -	PASADENA	15 -	SUNSET
8 -	!BEVERLY	16 -	ORANGE

SKELETON CREW

Core Design • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	BGWY
Уровень 3	PSKY
Уровень 4	HDZT
Уровень 5	WGBX
Уровень 6	RDFK

SKITCHIN'

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

MONEY-	получить две тысячи долларов;	CARS-	Detroit;
THRASH-	три лучших вида оружия;	HILLS-	San Francisco;
SPEED-	три ускорителя «нитро»;	JAYS -	Toronto;
ARMOR-	пять приспособлений;	LIBERTY-	New-York;
AIRPORT-	Seattle;	PALMS-	Miami;
BEACH-	San-Diego;	STARS-	Los Angeles;
BRONCOS-	Denver;	PIZZA-	Chicago;
CAPITAL-	Washington;	TOTEM-	Vancouver.

SLAUGHTER SPORT

Sega • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Выбор героя:

Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

Бонапарт:	Нажмите **A, ↑, C**
Буфф:	Нажмите **←, C, B**
Эль Торо:	Нажмите **B и C, затем A, ↓**
Гуано:	Нажмите **↑, →, потом A и B**
МС Файр:	Нажмите **↓, C, →**
Монди:	Нажмите **A и B, затем ↓ и ←**
Рамзес:	Нажмите **→, ←, A**
РобоЧик:	Нажмите **→, ←, ↓**
Шеба:	Нажмите **B и C, потом B и B**
Скинни:	Нажмите **→, ↓, →**
Вебра:	Нажмите **A и C, потом ↑ и →**
Визил:	Нажмите **↓, →, ↑**

SMURFS (THE)

Infogrames • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

5 - гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 - гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 - гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

SNOW BROS. NICK & TOM

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Floor 10	ECFK (босс)
Floor 11	PAZX
Floor 20	FAJL (босс)
Floor 21	PBZX
Floor 30	XJAP (босс)
Floor 31	ILTZ
Floor 40	CJYT
Floor 41	CAFK

Floor 49	XCAP
Floor 51	ISAP
Floor 60	CLYT (босс)
Floor 61	FPXS

SOLDIERS OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)

Macroprose • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней:

BRIGAND and CPU THUG

2M8HT3WJ8KQ44
38HBBTX2MCHTJ
4RCT7C4MYR854

GENTELMAN and CPU NAVVIE

2Q3BK7PYNS794
3LV6W7QKONYB5
4RW#75#FJ40TH

NAVVIE and CPU SCIENTIST

2LQ1LX2#81Q59
3.C48YLCVLMOGM
4CRR56F82GN5K

MERCENARY and CPU NAVVIE

2ZBVBHSQPT73Q
3GQZHHMW1#70H
440R52P7FZP1C

SCIENTIST and CPU NAVVIE

7LJLHPHMWBN1
33B5YXP5D#8H9
H485R9CQT93B

SONIC 3D FLICKIES ISLAND (SONIC 6)

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране с надписью «Press Start» нажмите **B A →, A C, ↑, ↓, A** и затем **START**. Во время игры в режиме паузы нажмите **A**.

SONIC SPINBALL

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая **A**, нажмите **START** для игры на 2 уровне; удерживая **B**, нажмите **START** для игры на 3 уровне и, удерживая **C**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно **↑↓↓←→B**. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровней.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Войдите в режим опций и выберите **SOUND TEST**. Используйте кнопку **B**, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите **START** и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите кнопку **A** и еще раз нажмите **START**. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите **START**, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Исполните следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово «**SEGA**», и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий *код:* ↑↑↓↓↑↑↑↑. *Если все* будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции **1 PLAYER** или **COMPETITION**, выберите **COMPETITION** и нажмите ↓. У вас появится новая опция **SOUND TEST**: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

SPLATTERHOUSE 2

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

До появления основного меню игры наберите ↓, ↓, B, ↓, ↓, C.

Пароли уровней:

Уровень 2 EDKNAIZOLLDL
Уровень 3 IDOGEMIALLDL
Уровень 4 ADEXOEZOLOME
Уровень 5 EFHVEIRAGORD
Уровень 6 ADENAIWRALKA
Уровень 7 EFHXOEIALLDL
Уровень 8 EDKVEIIALLDL

SPLATTERHOUSE 3

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2 REISOR
3 ETLBUD
4 TABRAE(TEKROH)
5 ELPOEB
6 PHENIX
7 GOFMTS

Секретный уровень:

На первом уровне пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите **START**, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

2	BAGTQILK	3	PR504S3R
4	DAOGQA8I	5	LT07TANR
6	K6IULGPM	7	38I3NEON
8	L6P7RAOD	9	ZLFF4I3P
10	INA4PPIC	11	PB6M7RZI
12	HQ8KQT7Y	13	KZNV4BIV
14	CIPRCDMF		

STAR TREK : DEEP SPACE NINE

Spectrum Holobyte • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

2 -	NUHNEJ (NUHNZI)	6 -	YUGDIS	10 -	LINDAB
3 -	DUJJON	7 -	NUHMEY	11 -	REJHOM
4 -	YUQJQQ (YUQJOQ)	8 -	DUJQEL		
5 -	CHIRGH	9 -	QAWHAQ		

Доступ к скрытым опциям - DAVIDL.

STREETS OF RAGE (BARE KNUCKLE)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Выбор этапа и жизней:

На титульном экране войдите в **OPTIONS**, на втором джойстике зажмите **A+B+C+MODE**, на первом джойстике нажмите **START**.

Продолжение игры после ее окончания:

При появлении этой надписи наберите **→, →, B, B, B, C, C, C, START.**

Два персонажа:

Начните игру под именем **Axel**. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу **START** на втором пульте. В игре появится второй игрок - Адам.

Необычный финал:

В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит вам присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит «да», а другой ответит «нет», и тогда они начнут биться друг с другом.

STREETS OF RAGE 2 (BARE KNUCKLE 2)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Уровни сложности и выбор этапа

Когда на экране появится заставка игры, нажмите «**Start**» на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держи кнопки «**A**» и «**B**» пульта 2, затем снова нажмите «**Start**». Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню «**ROUND**» позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню «**LEVEL**» и найдете еще два уровня сложности: «**VERY EASY**» (очень легкий) и «**MANIA**» (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

STREETS OF RAGE 3 (BARE KNUCKLE 3)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране **MENU/SELECT** нажмите и держите **B**, потом нажмите ↑ и, удерживая обе кнопки (когда слово **OPTIONS** выделено), нажмите **START**. Вы услышите звон. Выбрав **STAGE SELECT** в меню **OPTIONS**, вы можете выбирать уровень.

9 игроков:

На экране **OPTIONS**, пользуясь пультом 2, нажмите ↑, **A**, **B** и **C** одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите → и установите число своих игроков - 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL		***SKATE***	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+↓+→	Движение 2:	X+→+↓
Движение 3:	X+→+↓+↓	Движение 3:	X+↑+→+→
BLAZE		***DR. ZAN***	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+→+↑	Движение 2:	X+→+↑
Движение 3:	X+↓+→+↑	Движение 3:	X+↑+→+↓

SUNSET RIDERS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

99 продолжений: В опциях установите музыкальное сопровождение «**E**», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**, после чего быстро нажмите и отпустите **A+B+C**. Вы получите 99 продолжений.

SUPER HYDLIDE

Seismic Inc • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Дополнительные очки опыта:

Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «**Search**». Появится сообщение: «**I found nothing**» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «**Lucky**», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:

Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него - там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

TECHNOCOP

Razorsoft • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Дополнительные жизни:

Находясь в любом здании, нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C** десять раз, **A** - пять раз, **B** - два раза, **A** - десять раз. После этого нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «Technocop».

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE TOURNAMENT FIGHTERS

Konami • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):

Микеланджело и Донателло: →,←,←+↓,↓+C

Касей (действует вблизи):→,←,→+C

Рафаэль, Рэй, Лео, Сис:←,→,→+↓,↓,←+↓+C

Эйприл (действует вблизи): ←,←+↓,↓,→+↓,→+C

TERMINATOR 2 (T2): THE ARCADE GAME

Arena • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!». Теперь начните игру и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав **B + C**.

THEME PARK

Bullfrog • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Очень большой начальный кредит:

Если вы начнете игру с именем **DST** и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 36 млн $.

Очень много денег:

В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке - и вы получите деньги в большом количестве.

Максимальное количество денег:

Введите свое имя как **Zarkon** и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

TIN HEAD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

LAMBDA	MESONS	GORGON	GIBSON
SARTRE	TENSOR	BOSONS	
QUANTA	LEPTON	BARYON	

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Выбор уровня: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY или
MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY

TOE JAM & EARL

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пополнение энергии:

Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдайте каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и поедать их, тем

самым увеличивая свою энергию.

Получение подарка:

Осторожно подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайтесь ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит вам подарок.

Тайный уровень:

Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите ↑ на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите ←или→). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:

Остров находится в верхнем правом углууровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un- fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищите в нижней части мира
Уровень 6:	Ищите в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищите в верхней части мира
Уровень 12:	Идите в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищите в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотрите в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйтесь в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверьте нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищите в верхней средней секции
Уровень 25:	Идите в нижний правый угол мира

TOE JAM AND EARL 2: IN PANIC OF FUNKOTRON

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 3:	VYj2Ke-YL913
Уровень 5:	RFW21K-17K8X
Уровень 7:	PO-2ZKF469H!
Уровень 9:	VFAQZ!2N796Q
Уровень 11:	PWdFVCdCR9FF
Уровень 13:	TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15:	DW!LZ!J3!!-W

TOM&JERRY: FRANTIC ANTICS

Hi-Tech Expressions • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выход в меню

В заставке нажмите A+B+C, получите возможность изменять сложность игры, управление.

TOY STORY

Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

При появлении надписи **PRESS START** нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓,A, B, →, A**. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку **A**. Таким образом вы попадете на следующий уровень.

Неуязвимость:

В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

TRUE LIES

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Уровень2, 4 жизни:	QMMKNMD	Уровень6, 9 жизней:	DLQJPGY
Уровень3, 5 жизней:	FNYHHLX	Уровень7, 9 жизней:	NMTJSKC
Уровень4, 5 жизней:	DBZJJMY	Уровень8, 8 жизней:	KWSKTWK
Уровень5, 7 жизней:	JBZNKGN	Уровень9, 7 жизней:	MLQKTWK

Энергия: BGGRLY

Оружие: BGWPNS

Неограниченное количество жизней: BGLVS

TURRICAN

Ballistic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Выбор уровня можно сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите «**EXIT**», нажмите и удерживайте на пульте клавишу ↓. Потом нажмите **A, B** два раза, **A, B, A** два раза, **B, A** два раза, **B** и два раза **A**. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Неуязвимость: во время игры в режиме паузы нажмите **AAA BBB AAA**

TWIN COBRA

Toa Plan • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Для выбора уровня нажмите ↑, ↓, →, ← и **START** в экране заглавия.

Продолжения:

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите **A** для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, → и держите **A**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите ↑, ↓, ← и →, нажмите и держи **B**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, →, после чего нажмите **A** и **START**.

Просмотр окончания игры

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите ↑, ↓, →, ←, **A, B, C** и **START**.

TWINKLE TALE

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ↖, **A**, **C**. Нажмите **START**, и можете выбирать уровень.

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1-2:	CHSGM	Уровень 3-1:	PKSND
Уровень 1-3:	MKSNS	Уровень 3-2:	CWBPM
Уровень 2-1:	SGGBY	Уровень 3-3:	SFTNP
Уровень 2-2:	JLGPH	Уровень 4-1:	CMVDG
Уровень 2-3:	JDRSD	Уровень 4-2:	BYTCM
Неуязвимость:	RWRZS		

URBAN STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1 (3 жизни)

2-GRJ4ZHGJYNS
3-ZLGBWD3PFZD
4-9GRPSHBWVXL
5-NWDTZBR6SY6
6-H63PMJT4SYL
7-L6TSCZHLMTK
8-GPTCNRPMK94
9-BVT4SXYCZLT
10-W7KWDTXFGR6

Вариант 2 (22 жизни)

4-9HDTZNBWP6L
5-NL6TKB63UJM
7-LBJUVGR67MP
8-GWUTKYNH6DD
10-WRSKGPUTCKB

Чтобы начать игру с 10 жизнями, введите пароль YCZ9NHLGBT7.
Чтобы начать игру с 16 жизнями, введите пароль 9G6T9BR6S3V.

VECTORMAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Тренировочный режим:

На экране логотипа нажмите любую кнопку - сможете потренироваться.

Скрытое меню:

В режиме опций нажмите клавиши **A, B, B, A, ↓, A, B, B, A.** Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень (срабатывает не на всех картриджах).

Восстановление энергии:

Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте **A,B,→,A,C, A,↓,A,B,→,A** (срабатывает не на всех картриджах).

Развлечение с логотипом:

Когда появится логотип **SEGA**, вы сможете управлять Векторманом. Спрыгните с него на правую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы **A**. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.

VECTORMAN 2

Blue Sky Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

Сделав паузу, нажимайте ↑,→,**A**,**B**,**A**,↓,←,**A**,↓ (срабатывает не всех картриджах).

Восстановление энергии и здоровья:

Для восстановления здоровья , сделав паузу, нажимайте **B**,**A**,**B**,**A**,←,↑.

Дополнительная жизнь:

Сделав паузу, нажимайте →, ↑, **B**,**A**,↓,↑,**B**,↓,↑,**B** (срабатывает не всех картриджах).

VERYTEX

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Получение дополнительных жизней:

Нажмите и удерживайте одновременно **A**,**B**,**C** и **START**. Во время паузы нажмите и удерживайте ↓, потом нажмите **START**.

Получение бесплатной защиты:

Нажмите и удерживайте →, потом нажмите **START**.

WARLOCK

Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: SRVDR	Уровень 6: PGBRL	Уровень 10: NLYNG
Уровень 3: SNGDN	Уровень 7: BLDVN	Уровень 11: BTBYS
Уровень 4: BGSTR	Уровень 8: DINSJ	Уровень 12: SPKNS
Уровень 5: PLEUP	Уровень 9: NRVNA	Уровень 13: PRDIG
		Уровень 14: SCFSU

WARRIOR OF ROME

Micronet • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Стадия 2:	L3FHPOZNGW
Стадия 3:	NXDS55JSWF
Стадия 4:	O5TOJZSP5B
«Победный» пароль	QREBDWVNNE

WIZ'N'LIZ

Psygnosis • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительный уровень:

Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном - Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите **A**, **B**, **C** и **START** дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «yeah». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.

Пароли:

Уровень 2: Marico	Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department H	Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano	Уровень 7: The Hudsons

WOLVERINE

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WORLD OF ILLUSION

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:

Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.

ПАРОЛИ ДОНАЛЬДА ДАКА:

Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds

ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:

Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

X-MEN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Опции:

Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте **A, C** и ↓ на пульте и нажмите **START**. На экране появится лицо Магнето и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите **START**. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмите **START** и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите **C**, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки **START** (вы делаете в игре паузу). Вы также можете вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

X-MEN 2: THE CLONE WARS

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и персонажей:

Сделайте паузу и нажмите ← и **C** одновременно, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → и C одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете → и **C** одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете ← и **C** одновременно, то сможете выбирать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:

Сделайте паузу и нажмите ↑ и **B** одновременно, ↑,→,↓,↑,→,↓,↓,↑. Если все сделано

правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмете ↑ + B одновременно, то станете непобедимым.

Y'S

Game Tek • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Восстановление здоровья:

При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая **C**, нажмите ↑,↓.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня: в паузе набрать **A, C, →, A, B** (срабатывает не на всех картриджах).

Бессмертие: B, ↑, B, B, A

Бесконечные сюрикены: в паузе наберите **←, ↓ , A, B**

ZERO TOLERANCE

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

-PDg8*tLv «?»	JnL8*NKmg	DDq8*tLng	Qnp8vtLvq
PDq8*tLv	Tr-dsvMkW	TL3*-vPvT	Wr6**CrO!V
WL8dsrPsv	KrC*srlok	DDq8*vKrx	PFr**vKrh
PLq8uvOFE	GLqdutPr2	Bro53LG!E	TLpXsrjkE
OrhXtrBsE	ObiXspDkm	?pgy-90vV	KDFSs9PvW
GviSu\KvV	Olqy**Pv5	bFgSt6OoD	TLDSusLr!
WFhys6MiF	cDgSsoDiD	TnFQso?iU	aLx5-s?FX
VdD586?pT	cDgSsoDiD	Klh\2q)s?	GvF8kClnk
cVF*m-Kmp	?ri\7oJs?	KDxbnhPms	ErS|hLKif
MdU*58?mQ	)5U*2E)nQ	?DzbkrOrj	V*S876LpN

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Lucas Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 5	QYZT	Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK	Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB	Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR	Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR	Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ	Кредитный уровень	QSDZ

ZOOL: NINJA OF THE N - TH DIMENTION

Gametek • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

240 единиц энергии и 999 единиц времени: удерживая в паузе START, нажмите →,A,↓,A,→,B,←,↑,→.

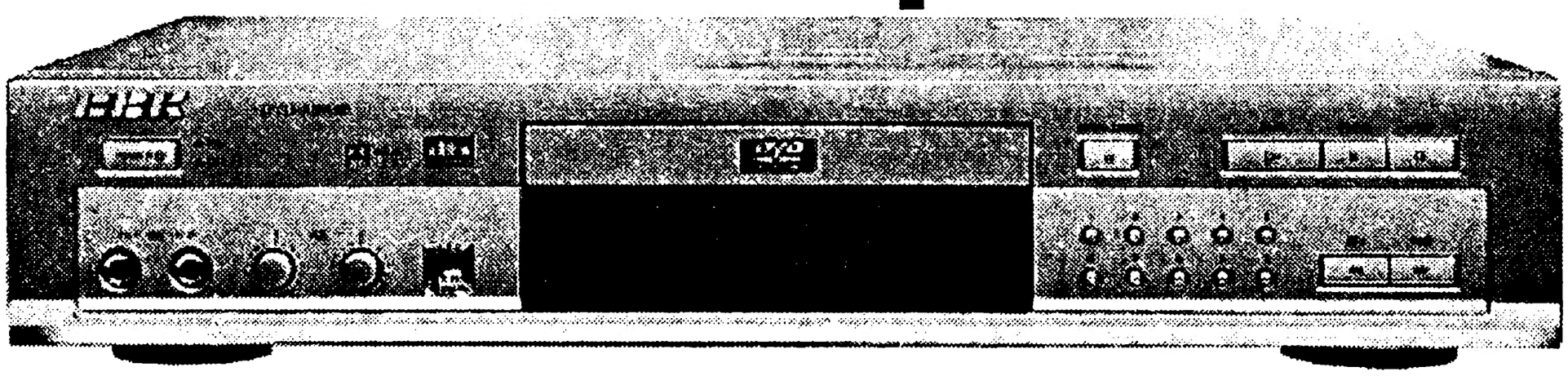
Дополнительная жизнь: Start,↑,↓,←,←,A,→,↓.

Пропуск этапа (↑) или стадии (→): Start, C, →, A, B, B, A, ←, ←, A, →, ↓.

Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A.

Домашний кинотеатр BBK

от 165 у. е.

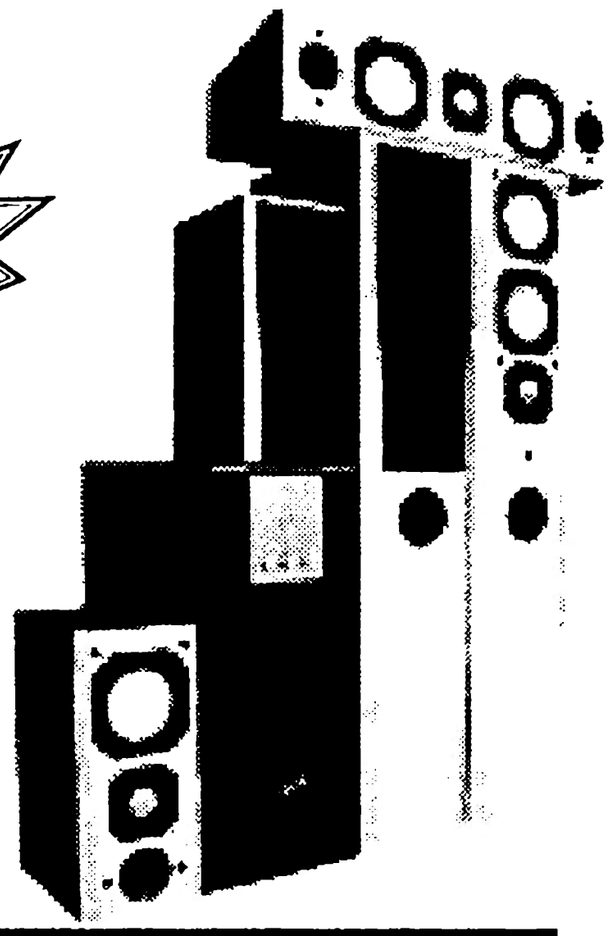


ХАРАКТЕРИСТИКИ	AB 903 KBS	AB 908 CD-RW	AB 908 S	BBK 921S
Воспроизведение дисков в форматах DVD, Super VCD, VCD, CD, MP3, Dr. OKO	есть	есть	есть	есть
Система Dual-Laser-Head автоматически обеспечивая возможность воспроизведения дисков CD-R и CD-RW;	есть	есть	есть	есть
Звуковые технологии RealSonic	есть	есть	есть	есть
9 видов surround (звук вокруг)	есть	есть	есть	есть
7-полосный цифровой эквалайзер с возможностью индивидуальной настройки;	есть	есть	есть	есть
Мультизоновые, мультисистемные	есть	есть	есть	есть
Встроенный DVD-loader Panasonic с новейшими голографическими технологиями;	есть	есть	есть	есть
Встроенный декодер Dolby Digital (AC-3) и отдельный звуковой выход 5.1 CH;	есть	есть	есть	есть
Профессиональные функции КАРАОКЕ;	есть	есть	есть	есть
Встроенная цифровая память для записи собственной песни;	есть	–	есть	есть
Защита от просмотра детьми нежелательных дисков;	есть	есть	есть	есть

Комплект акустики для Домашнего Кинотеатра

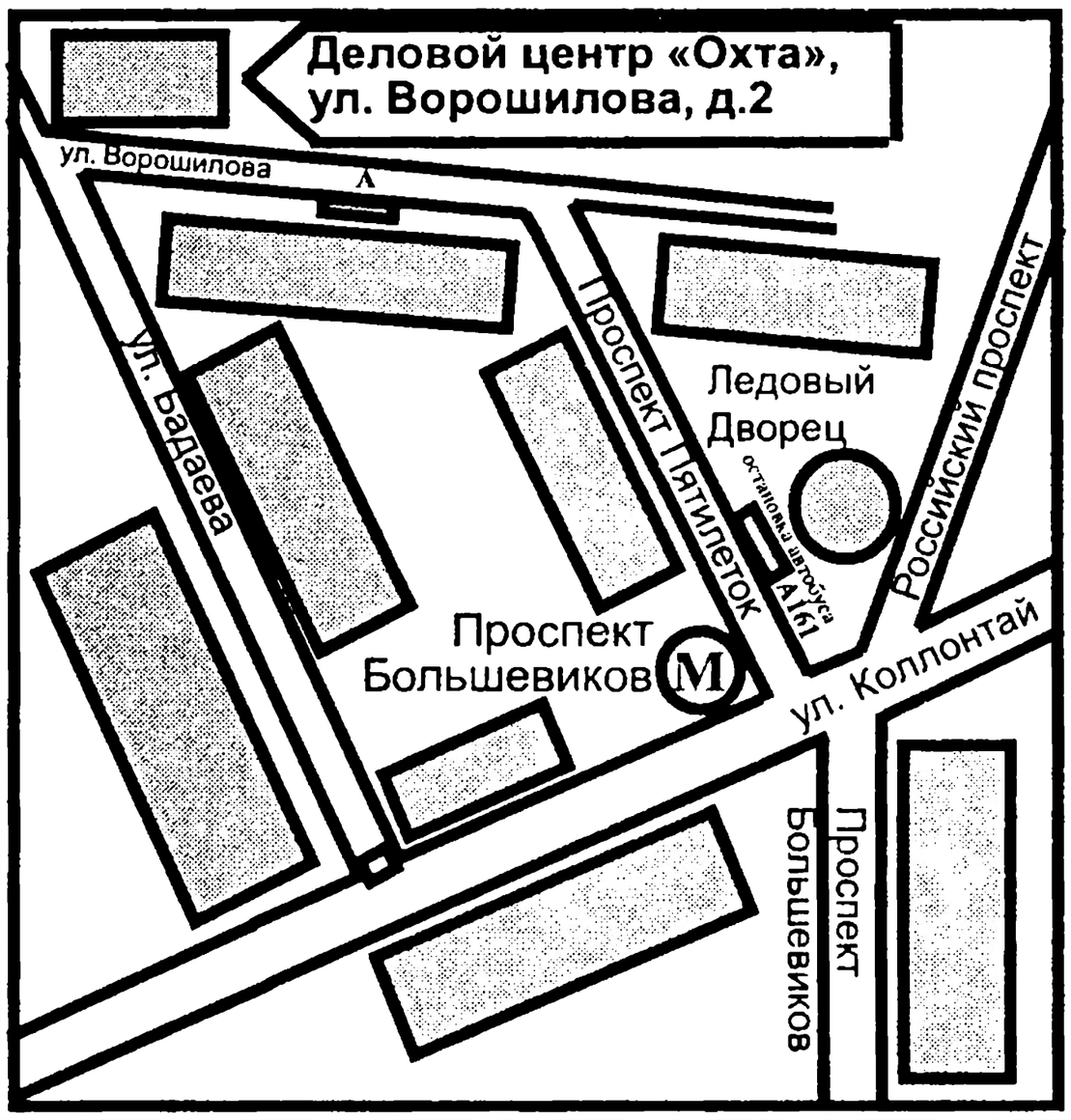
от 110 у. е.

В состав комплекта входят следующие компоненты:
Фронтальные громкоговорители — BS809
Центральный громкоговоритель — BSC09
Громкоговорители «окружающего звука» — BSC09
Сабвуфер — BSD01
Сабвуфер BSD01
10-ти дюймовый низкочастотный излучатель
Функции регулировки фазы и частоты
Стереофонический выход
Низкочастотный выход
Низкое выходное сопротивление
Дизайн — компонент Домашнего Кинотеатра



Домашний кинотеатр Вы сможете купить в Санкт-Петербурге:
Центр Видеоигр — наб. р. Фонтанки, д. 36, тел. (812) 272-83-77
Сеть магазинов «Техношок», тел. (812) 325-20-45
Сеть магазинов «Витязь», тел. (812) 442-00-11
Сеть магазинов «Горизонт», тел. (812) 552-35-21
По вопросам оптовой продажи (812) 440-51-32

Центр оптовой продажи видеоигр в Санкт-Петербурге



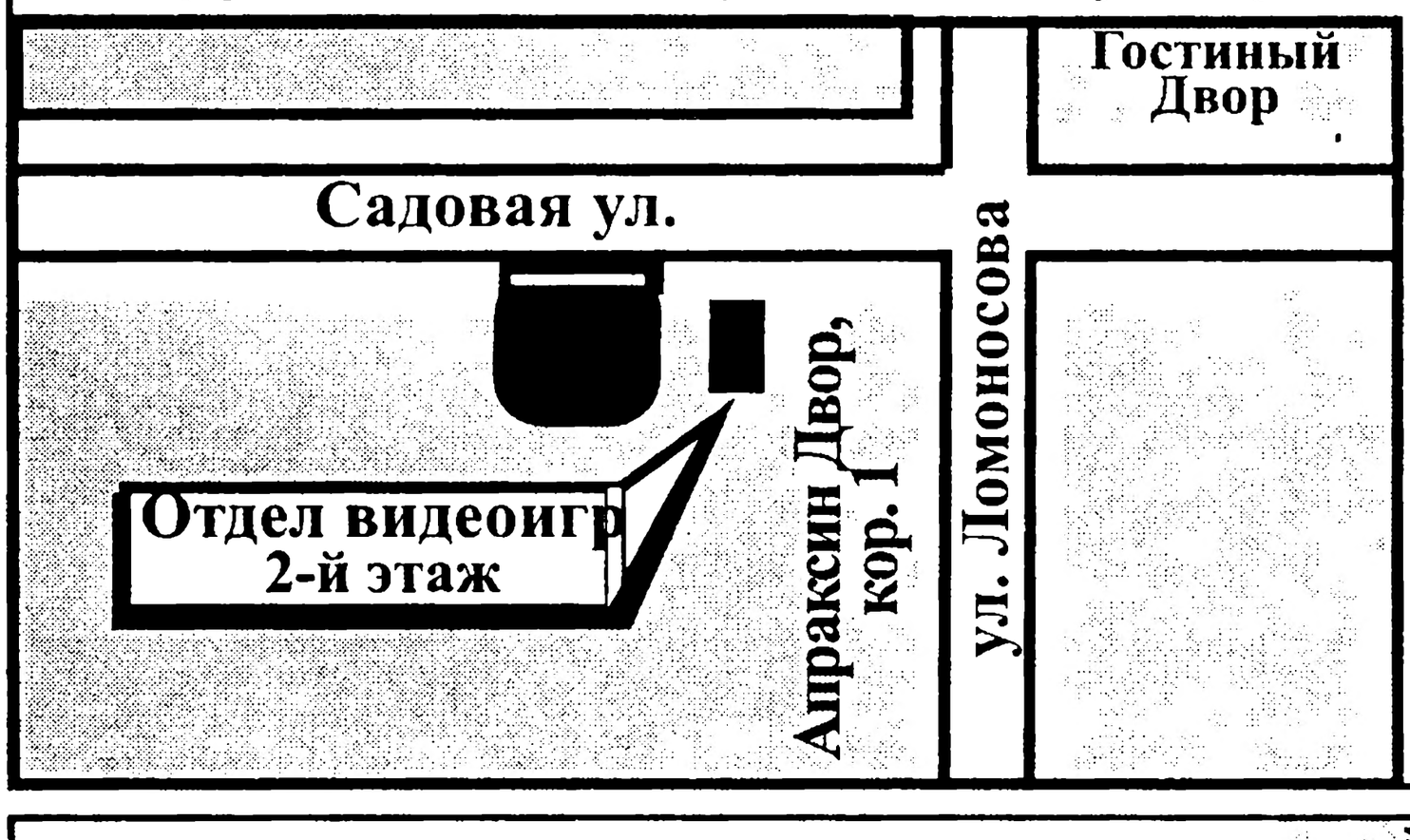
ПРОДАЖА ПРИСТАВОК, АКСЕССУАРОВ, КАРТРИДЖЕЙ И КНИГ С ОПИСАНИЕМ ВИДЕОИГР
ПРОДАЖА ПО ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫМ ЗАЯВКАМ

Магазин находится по адресу:
Санкт-Петербург, ул. Ворошилова, д.2, Деловой центр «Охта», 1 этаж.
Телефон:
(812) 440-5130,
(812) 440-5132
E-mail: abci@peterlink.ru
Информацию о нас Вы найдете на сайте: www.nevavisit.narod.ru

ОТДЕЛ ВИДЕОИГР

DREAMCAST, SONY PLAYSTATION, SEGA, DENDY

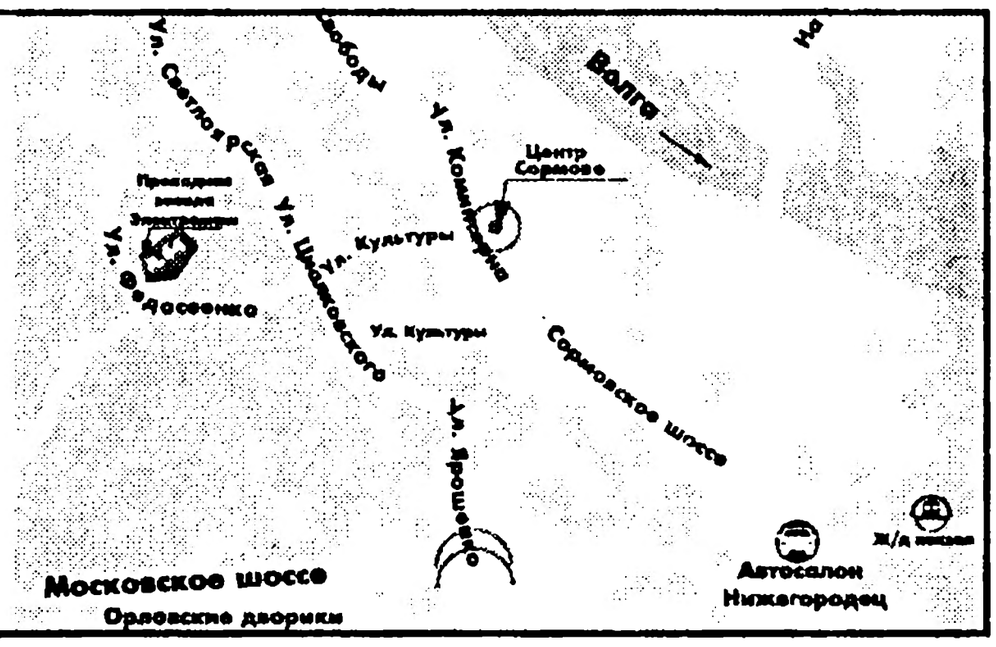
Игровые телевизионные приставки, картриджи, аксессуары
Цифровые лингафоны для ускоренного изучения языка



Ремонт видеоприставок
Раскодировка Sony PS
Наш адрес: С-Петербург, Садовая ул.. 28/30, Апраксин Двор, кор. 1 «Центр видеоигр», ст. М «Гостиный двор», «Сенная пл.».
Режим работы: с 11.00 до 19.00, без обеда
справки по телефону: 272-83-77

ЦЕНТР ВИДЕОИГР В НИЖНЕМ НОВГОРОДЕ

г. Нижний Новгород,
ул. Федосеенко, д. 64
Телефон (8312) 29-71-63,
(8312) 29-71-95
E-mail: nnd@dreamarena.ru



Наши книги Вы можете купить:

г. Санкт-Петербург, ул. Ворошилова, д. 2, деловой центр «Охта»,
1-й этаж, тел. 440-51-30, 440-51-32; E-mail: abci@peterlink.ru
г. Санкт-Петербург, наб. реки Фонтанки, д. 36, Центр видеоигр,
тел.272-8377; E-mail:neva-visit@peterlink.ru
г. Екатеринбург, ул. Кирова, 28, (проходная завода ВИЗ, тел. 2-13),
тел. 58-12-13; E-mail: viv@mail.utnet.ru
г. Ростов-на-Дону, ул. Немировича Данченко, д. 78/6, тел. 44-73-37;
E-mail: Valer@aaanet.ru
г. Новосибирск, ул. Петухова, д. 51 (вн. тел. 18-65), тел. 8-902-911-63-44;
E-mail: wenderer@online.nsk.su
г. Нижний Новгород, ул. Федосеенко, д.64, тел. (8312) 29-71-63,
(8312) 29-71-94; E-mail: nnd@dreamarena.ru
г. Саратов, м-н «Дом Dendy», тел. (8452) 29-06-08;
м-н «Аркада», тел. (8452) 27-54-75;
пав-он «Спектр» «Детский Мир», галерея 1 этаж, 2 линия

Энциклопедия лучших игр
для Sega Mega Drive II (Genesis)

Руководитель проекта: Кевлюк А. А.
Дизайн, верстка: Шундалова Л. Ю.
Художественное оформление обложки: Шундалова Л. Ю.

Адрес редакции: 198005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.
Тел. **(812) 251-58-85**

Гигиенического сертификата не требует. (Письмо № 13-07-19-5833 от 31.12.97)

Подписано в печать 03.04. 2002 г. Формат 70x100$^{1}/_{16}$. Печать офсетная. Бумага газетная.
Объем 26 п.л. Тираж 5000 экз. Заказ № 672.

Лицензия ЛП № 000254 от 16.09.99 г. Выдана Северо-Западным региональным управлением
Государственного комитета Российской Федерации по печати
(г. Санкт-Петербург).

БООИ «Нева-Визит». 194100 С-Пб, ул. Новолитовская, 15.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени
«Техническая книга» Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания и средств
массовых коммуникаций
198005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

**Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции ОК–005–93.
Том 2. 953000.**